EON представляет

ISK

ИСЧЕРПЫВАЮЩИЙ СПРАВОЧНИК КАПСУЛИРА

VOL.1

ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО

EVE ONLINE



• CREATED BY LACI AND MERMALIOR • WWW.ISKTHEGUIDE.COM
• PRODUCED BY EON MAGAZINE • WWW.EONMAGAZINE.NET



ПЕРЕВЕДЕНО НА РУССКИЙ ЯЗЫК КОМАНДОЙ BOLT STUDIO

ПРЕДИСЛОВИЕ
(И ОБ ОТКАЗЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ)

ВНИМАНИЕ! ИГРА МОЖЕТ ВЫЗЫВАТЬ ЗАВИСИМОСТЬ! АВТОРЫ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА УЩЕРБ, ПРИЧИНЁННЫЙ В РЕЗУЛЬТАТЕ УСТАНОВКИ ИЛИ ПРОХОЖДЕНИЯ EVE ONLINE, ВКЛЮЧАЯ ПРОБЛЕМЫ НА РАБОТЕ, РАЗРЫВ ДЕЛОВЫХ ОТНОШЕНИЙ, РАЗЛАД В СЕМЬЕ ИЛИ ПОТЕРЮ СВЯЗИ С РЕАЛЬНОСТЬЮ. АВТОРЫ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ЗА СОДЕРЖАНИЕ РУКОВОДСТВА. ВСЮ ИНФОРМАЦИЮ ИЗ ЭТОЙ КНИГИ ВЫ ИСПОЛЬЗУЕТЕ НА СВОЙ СТРАХ И РИСК.

Новичёк, открывший для себя Вселенную EVE, торговец, блуждающий в паутине экономических связей, жестокий пират, решительный рудокоп или закалённый в боях пилот, - в этой книге каждый найдёт для себя что-то новое. Можно играть сколь угодно долго, но невозможно достичь предела в какой-либо области или изучить все навыки. Исчерпывающий Справочник Капсулира будет полезен всем пилотам Вселенной EVE. Он содержит подробнейшую информацию обо всём, что можно встретить, исследуя New Eden.

Если Вы хотите что-то узнать, прежде всего загляните в это руководство. Не обязательно изучать подробнейшим образом все страницы книги. Достаточно лишь открыть оглавление и найти интересующий Вас раздел. У новых пилотов часто возникают проблемы, справиться с которыми они не в состоянии. Базовые возможности интерфейса и игровые термины кажутся совершенно незнакомыми, а сформулировать конкретные вопросы ещё достаточно сложно. Но не стоит переживать. Ведь все ответы перед Вами, на страницах этой книги.



ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ЭТО РУКОВОДСТВО ПО EVE ONLINE ДОСТУПНО ТАКЖЕ И В НАПЕЧАТАННОМ ВИДЕ В МАГАЗИНЕ EVE STORE ВСЕГО ЗА $ 35 +P&P

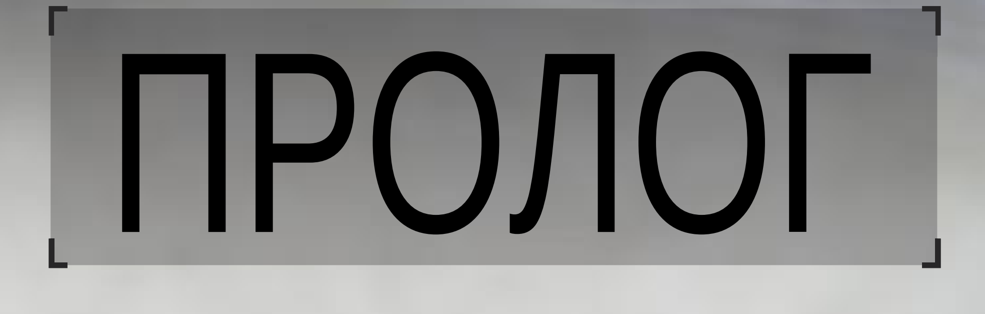
СОДЕРЖАНИЕ

Чтобы присоединиться ко Вселенной EVE Online, необходимо иметь активный аккаунт. Для регистрации аккаунта посетите сайт www.eveonline.com.
Также на сайте Вы сможете скачать последнюю версию клиента.

СОДЕРЖАНИЕ

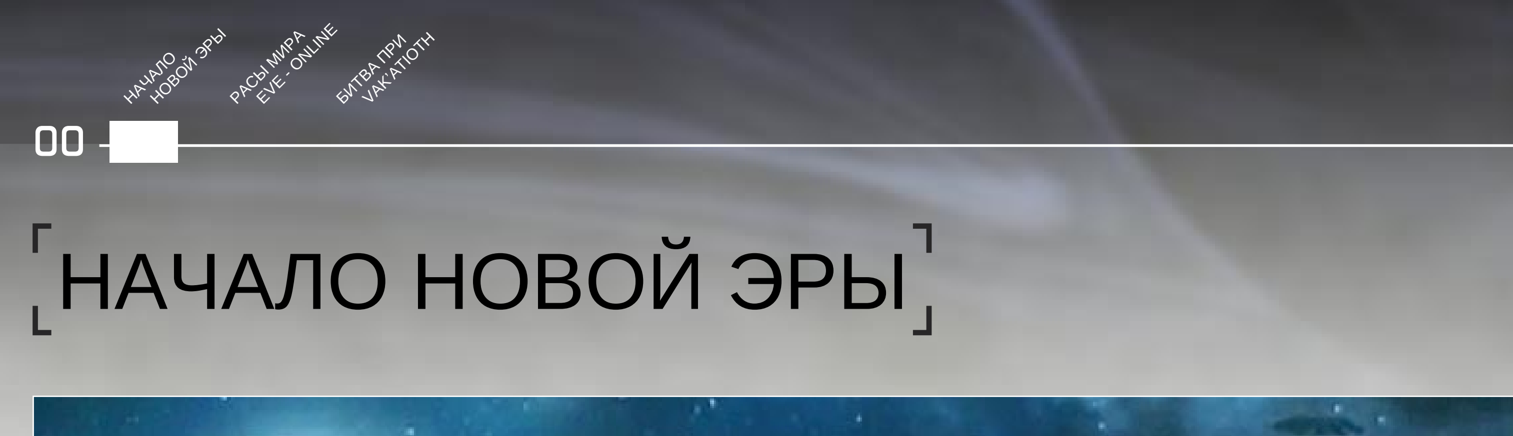
СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ



ПРОЛОГ


EON
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ISK Vol. 1



НАЧАЛО НОВОЙ ЭРЫ



Благодаря разработке полезных ископаемых на астероидах и производству в условиях вакуума космические путешествия начали приносить прибыль и человечество быстро основало свои колонии на большинстве планет и лун нашей солнечной системы. Последовавший экономический подъём вызвал череду революционных открытий. Мир узнал о технологии warp, мечта о полётах к другим звёздным системам воплотилась в жизнь. Врата, использовавшие гравитацию и отрицательную энергию, позволяли создать стабильную червоточину.

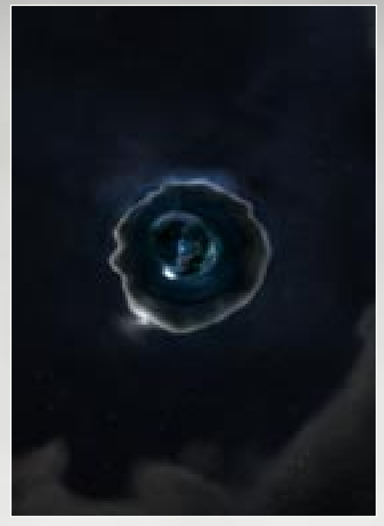


На путешествие между двумя отдалёнными точками пространства теперь требовалось не более минуты. Человечество устремилось навстречу далёким звёздам.

Следующим шагом стало открытие скачковых двигателей, использующих технологию warp. Первые модели годились лишь для полётов в пределах одной звёздной системы, но их постоянное совершенствование позволило отказаться от использования Врат. Человечество словно вирус начало распространяться по Вселенной. Вскоре поселения людей можно было встретить в сотнях звёздных систем, десятки успели развиться в крупные колонии. Но процесс освоения космоса становился более сложным. Виной тому стала бюрократия. Практически все звездные системы на расстоянии одного прыжка были проданы ещё до того, как туда вступила нога человека. Люди годами скитались по миру в надежде найти свой дом.

Неожиданно неподалёку от системы Canopus была обнаружена естественная червоточина. Хотя вероятность такого события никогда не ставилась под сомнение, человечество впервые столкнулось с естественным туннелем в пространстве. По информации с зондов, проход через червоточину был стабильным и на той стороне исследователей уже ждала новая галактика. Учёные терялись в догадках. Эта галактика могла располагаться на значительном отдалении от Млечного Пути, на другом краю Вселенной, в другом измерении или в параллельном мире.







ПО ИНФОРМАЦИИ С ЗОНДОВ, ПРОХОД ЧЕРЕЗ ЧЕРВОТОЧИНУ БЫЛ СТАБИЛЬНЫМ И НА ТОЙ СТОРОНЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ УЖЕ ЖДАЛА НОВАЯ ГАЛАКТИКА. ГАЛАКТИКА НА ДРУГОМ КОНЦЕ ВСЕЛЕННОЙ.



Новые миры дарили людям надежду на дальнейшее развитие, поэтому червоточину нарекли именем EVE. Было принято решение о строительстве Врат по обе стороны туннеля. Для путешествия готовили специальные укреплённые корабли, способные перейти червоточину. Вскоре учёные объявили, что туннель может закрыться в ближайшие десять лет. Людей и оборудование в кратчайшие сроки переправили через EVE, чтобы основать новую колонию в неизвестной галактике.
Звёздную систему по ту сторону червоточины нарекли New Eden. EVE была плохо изучена, поэтому люди воздвигли невероятно огромные Врата по обе стороны туннеля. Это было величайшее сооружение, возведённое человеком. Их строительство длилось две сотни лет, хотя человечество обладало огромным экономическим потенциалом. New Eden был открыт для смельчаков, желавших испытать здесь удачу. Ищущие свой дом вновь получили надежду.
С открытием Врат сотни компаний предприняли попытки обосноваться в новых мирах, чтобы проводить собственные исследования.
Строительство в New Eden шло полным ходом. Хотя EVE закрылась, Врата прекрасно функционировали. Но через 70 лет безупречной работы случилась трагедия. Необъяснимое явление вывело Врата из строя и стало причиной серьёзной магнитно-гравитационной аномалии. Процветающий New Eden в один миг потерял стабильность.

Конструкция Врат уцелела, однако любой корабль, который осмеливался приблизиться к ним, подвергался разрушительному воздействию гравитационных штормов.
Вскоре человечество столкнулось с серьёзными последствиями этой катастрофы. Поселения New Eden и Старого Мира оказались изолированы друг от друга. Многие молодые колонии не могли существовать самостоятельно. Дефицит кислорода, еды и воды приводил к вымиранию поселений. Те немногие, кому удалось выжить, деградировали. Постепенно они утрачивали знания и не могли больше развивать высокотехнологичные отрасли, поскольку для этого им не хватало средств и оборудования.
Выжившие анклавы в течение тысяч лет существовали в полной изоляции друг от друга. Природа меняла их облик, образовав пять рас. Со временем выжившим развили свои технологии, сумели выйти в космос и возобновить полёты в межзвёздном пространстве.

РАСЫ МИРА EVE



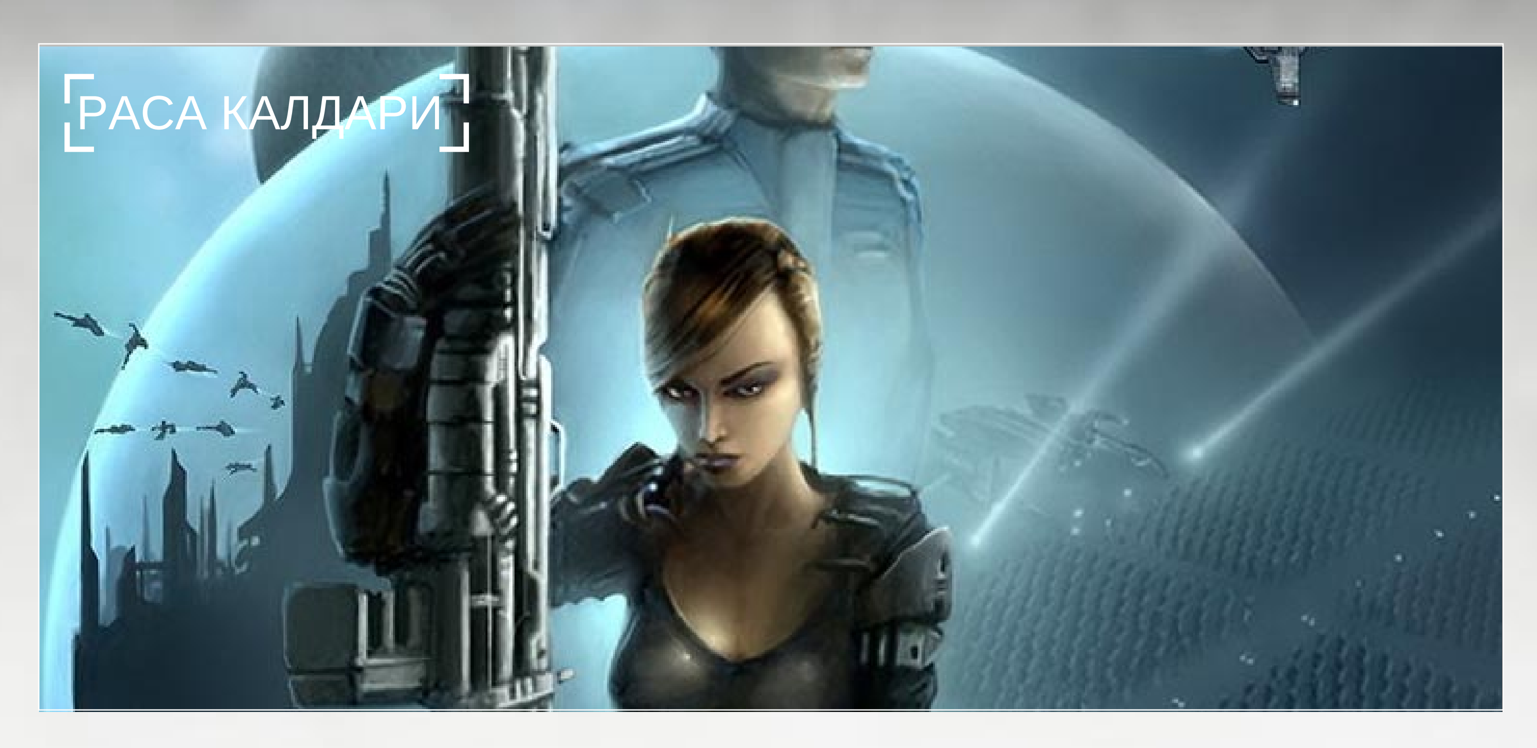


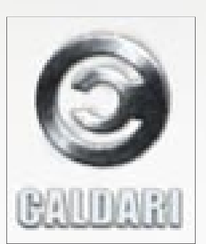
Мир EVE населён пятью основными расами: Amarr, Caldari, Minmatar, Gallente и Jove. Все они являются потомками людей, которые прошли через естественную червоточину и открыли New Eden. Хотя большинство поселений было разрушено яя после закрытия туннеля, некоторым удалось выжить. Тысячи лет развития разделили их на пять рас, о которых дальше и пойдёт речь. Империя Amarr - это самое большое государство в мире EVE. Его территория словно лоскутное одеяло состоит из множества феодальных провинций, объединённых могуществом Императора. Здесь проживает почти 40% от общего населения солнечных систем. Политика государства тесно связана с религией. Amarrians считают себя законными владыками Вселенной, чем вызывают недовольство соседей. Помимо этого, Империя активно использует рабов, ещё больше подрывая доверие к себе со стороны других рас. Император является носителем верховной власти в этой авторитарной стране. За ним стоят Пять Наследников - главы королевских семей, из числа которых выбирают нового императора. Его власть неоспорима, однако монструозный бюрократический аппарат правительства не позволяет ему править безраздельно. В противном случае Пять Наследников могут свергнуть его и разделить Империю между собой. Развитие кибер-имплантантов позволяет сохранять жизнь их хрупких тел на протяжении 500 лет, в то время как их органы перестают работать должным образом. За многие тысячелетия использования эти технологии стали символом божественного происхождения власти монарха в глазах Amarrians.

Amarrians - глубоко религиозные люди. Их вера — это источник благ и страданий. Вскоре после закрытия червоточины Империя предприняла попытки расширить свою территорию за счёт соседних государств. Захваченные народы обратили в рабство, а их знания и опыт вытеснила религия. Amarrians удалось покорить все нации, которые только попадались им на пути. Сегодня рабство - это неотъемлемая часть Империи Amarr. Отношения с другими расами были окончательно испорчены. Особую неприязнь к Amarrians питают Gallente, которые считаются ярыми индивидуалистами.

Amarrians первыми во Вселенной EVE воссоздали технологию warp. Открытие было сделано более 2000 лет назад и послужило мощным толчком для немедленного освоения ближайших солнечных систем. С тех пор Империя неуклонно развивается. Встретив на своём пути две человеческие расы, Amarrians немедленно сокрушили их своей мощью и превратили в рабов. Но в последние годы Империя всё чаще стала сталкиваться с оппозицией. Первым оплотом сопротивления стала Федерация Gallente. Обладая меньшими человеческими ресурсами, Gallenteans вполне могли сравниться с Империей Amarr по своей экономической и военной мощи.

Развитие расы Jovians не осталось незамеченным и Amarrians предприняли попытку подчинить себе растущее государство, но потерпели унизительное поражение. Вскоре Minmatars, в течение столетий угнетаемые Империей, подняли восстание. Amarrians замедлили расширение границ Империи, политика в отношении других рас стала менее агрессивной, однако они по-прежнему считают себя самыми могущественными во Вселенной, поскольку владеют значительной частью территорий.





Вся власть и территории Государства Caldari распределены между несколькими крупнейшими корпорациями страны. Здесь высоко ценится чувство долга, дисциплина и абсолютная преданность своей организации. Корпорации ведут активную конкурентную борьбу не только друг с другом, но и с компаниями на внешнем рынке. Это создает благоприятные условия для развития капиталистического общества.

Корпорация - это объединение тысячи небольших организаций, от промышленных производителей до юридических контор. Земли и недвижимость жители берут в аренду. Управление государством и надзор за соблюдением правопорядка также осуществляется корпорациями. Хотя это даёт им практически неограниченные возможности, всё же корпорации, как и человек, связаны законами и обычаями Caldari. Непрекращающаяся конкурентная борьба между корпорациями - это основа потребительского общества, где каждый получает выгоду. Государство Caldari не такое больше, как Федерация Gallente, но его боятся и им восхищаются.

Страна имеет сильную экономику, а её военная мощь сравнима с мощью крупнейших империй. Caldarians более беспринципны, чем Gallenteans, и более воинственны, чем Amarrian, поэтому их считают наиболее агрессивной из всех рас. Взаимодействие с Caldari со стороны других государств на политическом уровне ограничено из-за того, что торговлей в основном занимаются частные компании. Если какую-либо организацию уличают в неэтичных методах ведения бизнеса, она поглощается более крупной корпорацией и фактически перестаёт существовать. Её место вскоре занимает другая организация. Но если компания сталкивается с угрозой, то на её защиту встают целые корпорации, а иногда — государство.

Общество Caldari имеет богатые военные традиции. Участвуя в долгой и кровопролитной войне за независимость, Caldarians были вынуждены уступить свою родную планету врагу - Gallenteans. В этот период корпорации только начинали утверждать своё господство, поддерживая создание и развитие государства Caldari. Война давно закончена, однако стремление быть первыми не иссякло. Военные разработки и методы ведения боевых действий, корабли и оружие Caldarians сегодня уступают лишь технологиям загадочных Jovians.

Чтобы сдерживать агрессию народа, в государстве активно развивают и продвигают множество видов спортивных состязаний. Некоторые из них напоминают жестокие гладиаторские бои. Другие — гоночные соревнования. Помимо спорта очень хорошо развита индустрия азартных игр. Этому способствует любовь Caldari к разного рода пари на результат. Государство предоставляет каждому своеобразное право выбора. Если человек хочет жить хорошо, то он обязан трудиться и соблюдать законы. Тогда его жизнь будет довольно приятной и красивой. Но стоит человеку нарушить дисциплину, как его жизнь становится невыносимой. Он лишается всего - уважения, семьи, социального статуса. Остаётся лишь свести счёты с жизнью или отправиться в изгнание.

Caldarians не страдают ксенофобией, однако свято охраняют свои традиции и доверяют лишь тем чужеземцам, которые придерживаются установленных правил.

РАСЫ МИРА EVE



РАСА ГАЛЛЕНТЕ

Федерация Gallente объединяет под своим знаменем несколько рас. В мире диктаторов она выделяется своими либеральными взглядами и стремлением к демократии. Первоначально Caldarians были частью Федерации, но многочисленные разногласия привели к образованию отдельного государства и войне с Gallente.

Gallenteans знают толк в удовольствиях и развлечениях. Их богатая торговая империя открыла миру множество чудесных вещей. Кто же они? Навязчивые, уверенные в себе, напыщенные и утомительные, мужественные защитники свободного мира. Вы можете любить или ненавидеть их, но в любом случае не останетесь равнодушными.

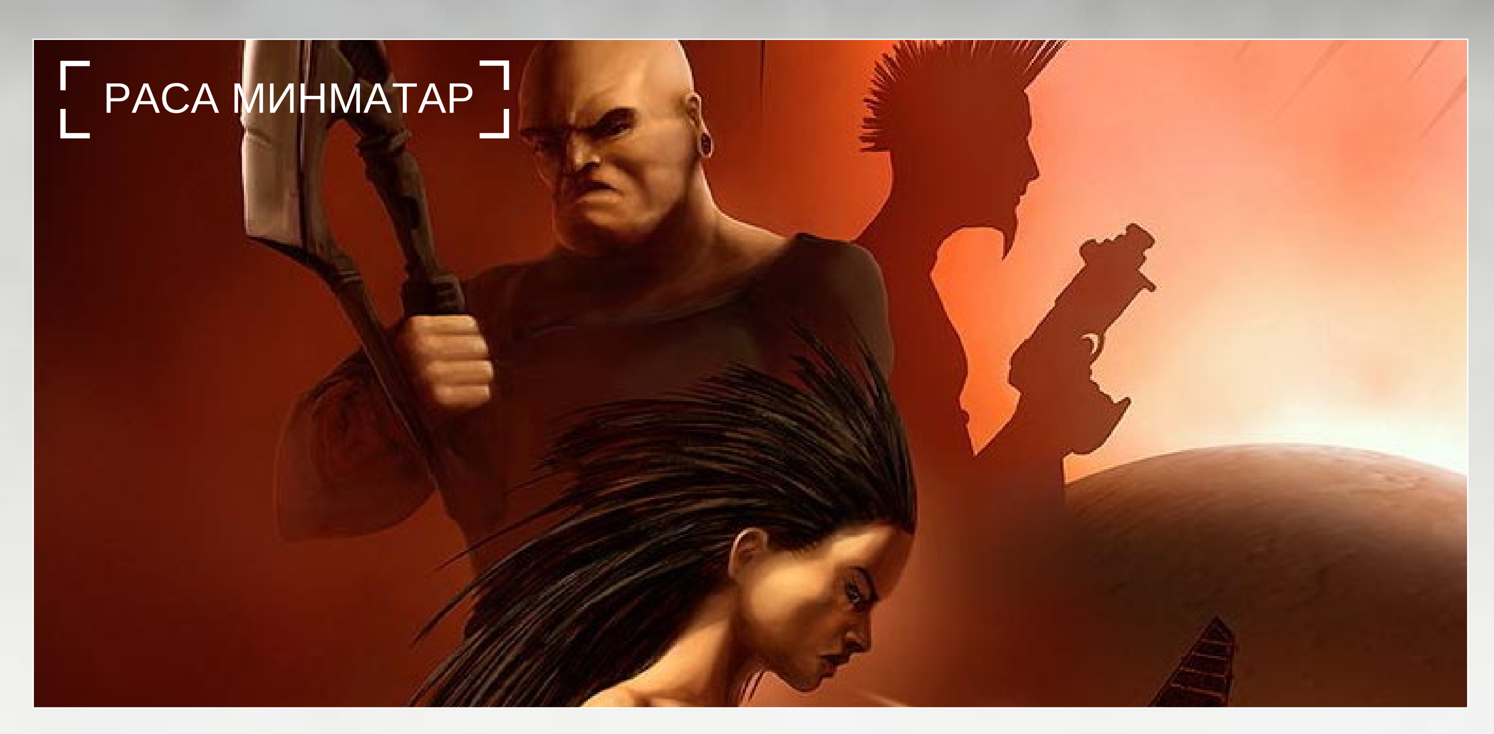
Каждый имеет своё мнение относительно Федерации, всё зависит лишь от точки зрения. Для многих это "Святая Земля", где все мечты сбываются.

Gallenteans свято чтут свободу воли и права человека. Многочисленные неудачи в их длинной истории не сбивают их с намеченного пути. Говорят, что если вы хоть раз видели Crystal Boulevard в Caille, вы видели Gallente. Бесспорно, вид открывается прекрасный. Но есть одна вещь, которую человек никогда не сможет разглядеть со всех сторон. Это Федерация Gallente. Вы можете исследовать её вдоль и поперёк, лицезреть Sunspiral на Troux, покорить горы Akat в тропическом Intaki или восхищаться танцами Mendre в Sovicou. Повсюду вы будете встречать что-то новое, даже посещая какое-либо место второй раз. Яркая и насыщенная жизнь общества Gallente не стоит на месте и всегда движется вперёд.

Многие богатейшие люди во Вселенной - это представители народа Gallente. Благодаря им существует постоянный спрос на предметы роскоши. Между тем количество бедных исчисляется миллионами. Либеральная рыночная экономика и свобода личности дают каждому шанс подняться вверх по социальной лестнице. Но одна ошибка может всё испортить.

В мире EVE Gallentean - короли развлечений. Они наладили массовый выпуск практически всего, что может удовлетворить запросы публики: от дешёвого порно до изысканных театрализованных шоу. В их распоряжении самые роскошные космические яхты и пышные бассейны в гостиницах. У Gallenteans есть всё, что вы когда-либо могли желать.

Федерация стала домом для множества представителей различных рас Вселенной EVE. Кто-то бежал сюда из других империй по политическим или идеологическим соображениям, а кто-то пришёл в надежде обрести мир и процветание. В этой пёстрой толпе можно выделить два человеческих рода - Intakis и Mannars, - которые были обнаружены Федерацией при исследовании территорий и расширении границ. Обе расы находились на примитивном уровне развития, но под руководством и защитой Gallenteans они быстро осваивали технологии и сейчас считаются достойными членами Федерации. Первое время Caldari также входили в состав Федерации, но скрытые разногласия и враждебность по отношению к Gallenteans переросли в вооруженный конфликт. Ни одна из сторон не смогла получить решающее преимущество и в конце концов они заключили мирное соглашение. Так образовалось государство Caldari.





Жесткая, сугубо деловая раса Minmatar - решительные и независимые люди. Их родная планета Matar — это настоящий рай, хотя экологические проблемы изменили её облик не в лучшую сторону.

Республика Minmatar сформировалась более стал лет назад после известного Восстания против рабовладельческой системы Amarrians. Федерация Gallente активно поддерживала Matari и по сей день эти расы остаются союзниками. Но в действительности лишь четверть народа проживает в Республике. Остальные до сих пор скитаются по просторам галактики, вдали от дома. Немалая часть народа по-прежнему находится под гнетом Империи Amarr.

Представители расы Matari - это гордые и независимые люди, обладающие сильной волей и оберегающие множество родовых традиций. Больше всего среди Minmatars ценится способность самостоятельно заботиться о себе. Хотя родственные и семейные связи играют большую роль в обществе, представители расы предпочитают относить себя к клану или племени, которому они принадлежат. В клан может вступить любое количество человек, его размер в значительной степени зависит от основной специализации его членов. Жители планет часто выбирают сельское хозяйство или промышленное производство. Космические путешественники предпочитают торговлю, пиратство или аналогичные виды деятельности. В далеком прошлом между кланами постоянно вспыхивали военные конфликты, но вскоре Minmatars осознали, что сотрудничество приносит гораздо большую выгоду.

Каждый клан и сегодня бережно хранит и почитает свои традиции, но в отношениях с другими расами Minmatars выступают единым фронтом, единой Республикой.

Судьба Minmatars не раз менялась коренным образом. Им удалось построить процветающую империю с невиданным прежде уровнем технического развития. Позднее, однако, им пришлось испытать рабство, длившееся несколько веков. Сегодня они вновь свободны, но память о господстве Amarr навсегда останется в их памяти.

Minmatars - это самая многочисленная раса во Вселенной EVE, но она поделена на множество групп. Республика Minmatar - это официальное государство народа, но там проживает лишь четверть всех Minmatars. Почти треть всей расы до сих пор находится под гнётом Империи Amarr. Пятая часть всех Minmatars проживает в Федерации Gallente, образуя там мощный политический блок. Благодаря их стараниям отношения между Империей и Федерацией находятся в постоянном напряжении. Minmatars, не принадлежащие к официальным организациям, живут в различных уголках Вселенной как свободные люди.

Многие из них странствуют из одной системы в другую в поисках работы, не требующей особых умений. Много Minmatars можно встретить среди пиратов и контрабандистов. Представители этой расы образуют самые большие криминальные группы в мире EVE. Они не признают закон и берутся за самую грязную работу.

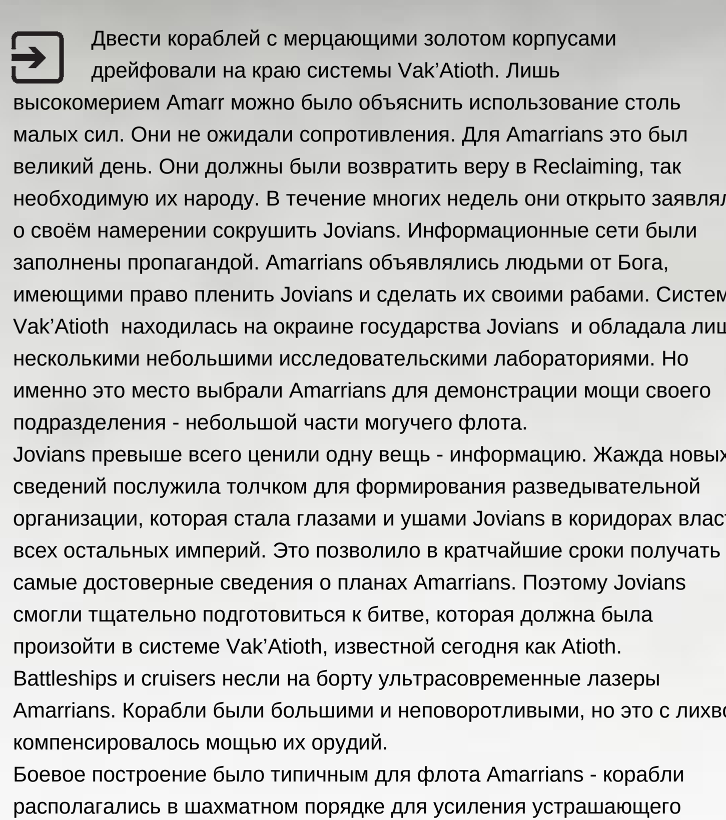
РАСЫ МИРА EVE

РАСА ДЖОВОВ



Империя Jovian изолирована от Вселенной EVE и доступна лишь избранным. Она привлекает не только своей таинственностью, но и развитием высоких технологий, опережающим другие народы на миллиарды лет.
Jovians начали развиваться намного раньше всех остальных рас во Вселенной и уже пережили несколько золотых веков, информация о которых сегодня сокрыта в прошлом. Государство Jovian сегодня - это лишь бледная тень от бывшей Империи. Причина упадка кроется в психологическом расстройстве, ведущем к смерти.
Это самый таинственный и неуловимый народ из всех, проживающих во Вселенной. Численность Jovian не велика, но благодаря технологическому превосходству их можно назвать самой могущественной расой. Считается, что Jovians не принадлежат к человеческому виду, но в действительности это не так. Столетия назад, освоив генную инженерию, Jovians задались целью избавить человеческий род от всех проблем.
В течение тысяч лет Jovians экспериментировали с генами. Раса крепла, их возможности росли и они уверовали в своё всемогущество. Тела и умы подверглись сильным мутациям.
Государство пристально следило за всеми исследованиями. Но одна роковая ошибка привела к потере контроля над ситуацией. Результаты оказались ужасными. К тому времени Jovians научились подавляя агрессию и сексуальное влечение, на смену которым пришли новые, неведомые ранее инстинкты. В истории расы есть дата, известная как Shrouded Days.
Jovians, осознав размах разрушений, попытались реконструировать структуру ДНК. Но многочисленные эксперименты , проводимые на протяжении тысяч лет, сделали невозможным восстановление первичной информации в молекуле. Среди Jovians стала распространяться страшная болезнь. Другие расы оказались вне зоны риска ввиду сильных генетических различий. Болезнь проявляла себя в форме депрессии, столь сильной и глубокой, что человек терял всякий интерес к жизни. Спустя несколько дней или недель он умирал. Однако Jovians удалось избежать хаоса, последовавшего после закрытия EVE. За несколько столетий они восстановили былое могущество и создали высокотехнологичное общество. Захватив большое количество систем, Jovians основали свою империю.
Прошло почти девять тысяч лет. Но им по-прежнему не удалось достичь былого могущества. Можно сказать, что общество стоит на месте. Болезнь стала проклятием Империи, сдерживающим её развитие.
Jovians жаждут знаний. Превосходство в технологиях позволило им использовать подслушивающие устройства и различные датчики, чтобы получать беспрепятственный доступ к информации. Это позволяет им удерживать лидирующее положение среди всех остальных рас. Jovians продают большое количество своих передовых технологий другим расам. Это лучше всего защищает Jovians от попыток вторжения из вне.
Jovians - весьма таинственный народ, их сложно понять. Это лишь одна из многих причин, по которым очень немногие представители других рас нашли своё место в империи Jovian.

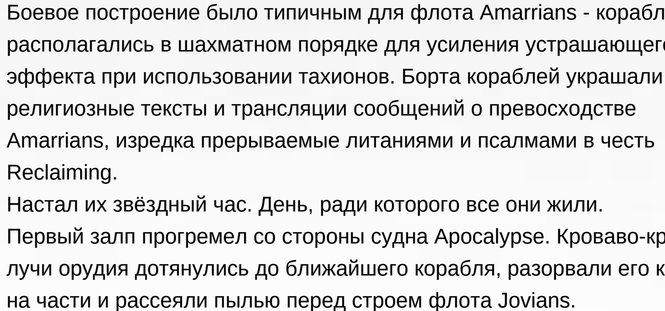
БИТВА ПРИ VAK'ATIOTH



Двести кораблей с мерцающими золотом корпусами дрейфовали на краю системы Vak'Atioth. Лишь высокомерием Amarr можно было объяснить использование столь малых сил. Они не ожидали сопротивления. Для Amarrians это был великий день. Они должны были возвратить веру в Reclaiming, так необходимую их народу. В течение многих недель они открыто заявляли о своём намерении сокрушить Jovians. Информационные сети были заполнены пропагандой. Amarrians объявлялись людьми от Бога, имеющими право пленить Jovians и сделать их своими рабами. Система Vak'Atioth находилась на окраине государства Jovians и обладала лишь несколькими небольшими исследовательскими лабораториями. Но именно это место выбрали Amarrians для демонстрации мощи своего подразделения - небольшой части могучего флота.

Jovians превыше всего ценили одну вещь - информацию. Жажда новых сведений послужила толчком для формирования разведывательной организации, которая стала глазами и ушами Jovians в коридорах власти всех остальных империй. Это позволило в кратчайшие сроки получать самые достоверные сведения о планах Amarrians. Поэтому Jovians смогли тщательно подготовиться к битве, которая должна была произойти в системе Vak'Atioth, известной сегодня как Atioth.

Battleships и cruisers несли на борту ультрасовременные лазеры Amarrians. Корабли были большими и неповоротливыми, но это с лихвой компенсировалось мощью их орудий.

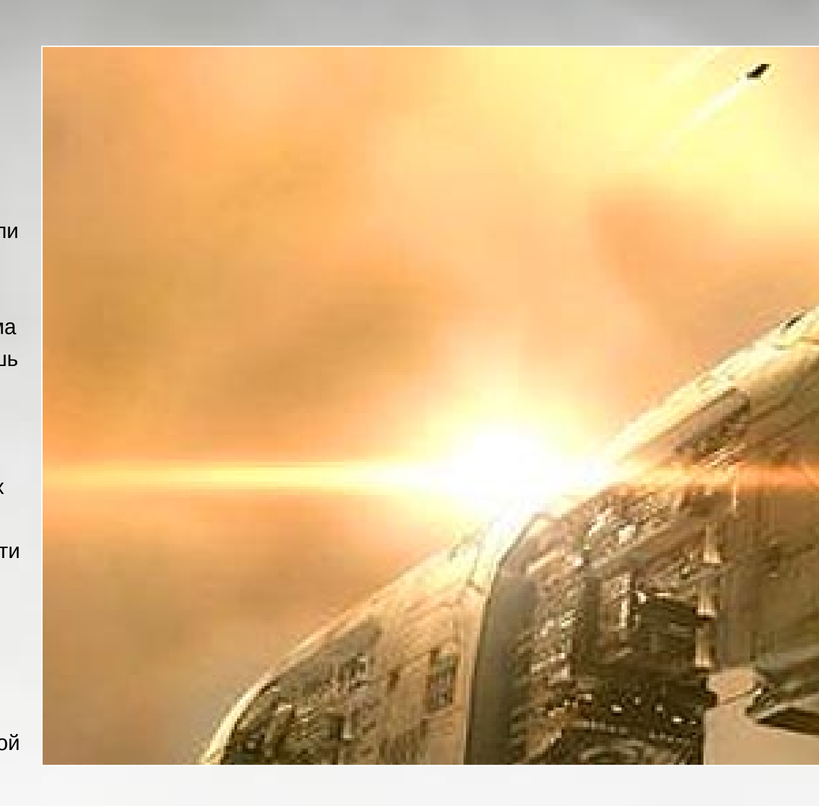


Боевое построение было типичным для флота Amarrians - корабли располагались в шахматном порядке для усиления устрашающего эффекта при использовании тахионов. Борта кораблей украшали религиозные тексты и трансляции сообщений о превосходстве Amarrians, изредка прерываемые литаниями и псалмами в честь Reclaiming.

Настал их звёздный час. День, ради которого все они жили.

Первый залп прогремел со стороны судна Apocalypse. Кроваво-красные лучи орудия дотянулись до ближайшего корабля, разорвали его корпус на части и рассеяли пылью перед строем флота Jovians.





Битва началась.

Силы Jovian разделились на звенья по пять кораблей. С огромной скоростью они нырнули в строй Amarrians. Cruisers были оснащены оружием ближнего боя, но им не удавалось остановить маленькие манёвренные корабли, которые волнами накатывали на флот Amarrians. Подобно стае волков, они набрасывались на отдельные цели, а затем отступали.

А потом случилось нечто. Огромные, устрашающие вспышки зелёного цвета возникли, казалось, из ниоткуда. Корабль Apocalypse в миг охватил огонь. Еще один взрыв зародился долю секунды спустя, и проложил дорогу через звено Mallers, через их корпуса, блеснувшие на прощание ярко-зелеными разрядами энергии. Amarrians не ожидали такого. Жёсткая командная дисциплина не допускала разговоров в эфире, поэтому пилоты не могли получить объективную картину происходящего. Отсутствие согласованности в действиях и неспособность к взаимодействию внутри флота привели к тому, что Amarrians не могли справиться с возникшей внезапно угрозой. Это был Mothership Империи Jovian. Атака frigates вызвала неразбериху в рядах Amarrians. Координация их действий была полностью нарушена. Но военная доктрина Amarrians основывалась на жертвенности, поэтому они не могли отступить. Капитаны и их команды бесстрашно сражались до последнего, храня веру в победу и в свою избранность Богом. Дезертиров на Родине обвинили в трусости. Их дома разрушили, а семьи продали в рабство.

Той ночью ослепительные вспышки света озаряли систему. Манёвренные frigates прорывались к сердцу флота Amarrians,

а cruisers поддерживали их огнём лазерных батарей. Mothership активно использовал своё сверхдальнобойное орудие, созданное специально для этой битвы, и взрывы следовали один за другим. Небольшие корабли успешно удерживали линию флота Jovian. Amarrians не могли подойти достаточно близко, чтобы открыть ответный огонь. Они оказались абсолютно беззащитны перед нападением.

Battleships, атакованные с Mothership, один за другим пропадали во вспышках яркого света. Amarrians впервые столкнулись с подобным. Вскоре Vak'Atioth был заполнен дрейфующими остатками корпусов. Jovians выиграли первое сражение начавшейся войны. Лишь треть их кораблей была уничтожена, в то время как Amarrians потеряли большую часть своего флота. В Империи Amarr немедленно отреагировали на это событие. Руководство публично обвинили в непродуманном нападении на Империю Jovian, хотя это и было продиктовано требованиями военной доктрины Amarrians. Капитаны, решительно отдавшие свои жизни за Империю, были посмертно уволены из флота, их репутация рухнула, а семьи обесчестили. Был отдан приказ о подготовке более мощного флота для новой атаки на Jovians.

Однако новому походу не суждено было свершиться. Matari подняли бунт против Amarrians в надежде вырваться из-под их гнёта. Рабы были на удивление хорошо вооружены и обладали огромной силой воли. Matari оказались более чем достойными противниками для своих хозяев. Власть Империи Amarr в Minmatar постепенно ослабевала и Amarrians были вынуждены перебросить все силы в тыл, чтобы погасить восстание. По сей день ходят упорные слухи о том, что Федерация Gallente тайно снабжала рабов оружием, кораблями и припасами.

КАПИТАНЫ И ИХ КОМАНДЫ БЕССТРАШНО СРАЖАЛИСЬ ДО ПОСЛЕДНЕГО, ХРАНЯ ВЕРУ В ПОБЕДУ И В СВОЮ ИЗБРАННОСТЬ БОГОМ. ДЕЗЕРТИРОВ НА РОДИНЕ ОБВИНИЛИ В ТРУСОСТИ.

С Jovians достаточно быстро заключили мирное соглашение. Это позволило Империи Amarri сконцентрироваться на внутренних проблемах. Amarrians согласились не нападать более на Jovians. Никто не сомневался в неискренности этих обещаний, однако Jovians такой исход событий вполне устраивал. Для них особенности варварской природы амаррцевпредставляли интерес только в академическом смысле. Успешная операция против флота Amarrians создала им репутацию сильной Империи, с которой лучше не связываться.

Больше никто не нападал на Jovians.

ВВЕДЕНИЕ

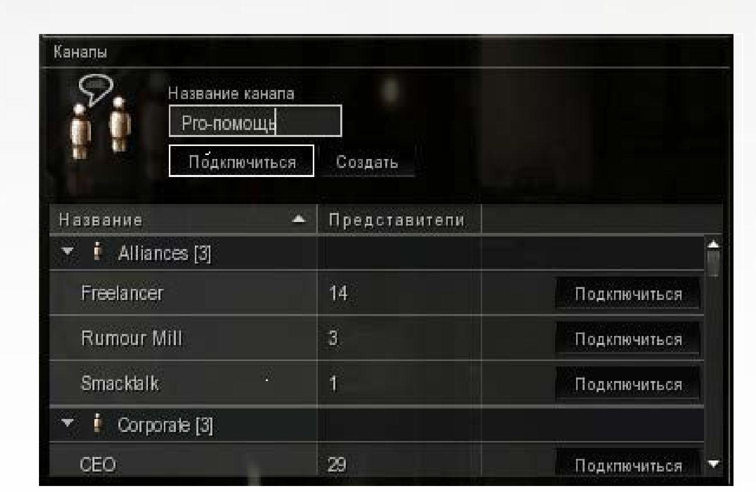

EON
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ISK Vol. 1

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Добро пожаловать! Поздравляем Вас с получением лицензии пилота! При создании персонажа (пилота) Вы можете выбрать расу, пол, родословную и имя. При желании во время игры можно будет изменить портрет персонажа (за отдельную плату), но пол, расу и имя после создания изменить не удастся. Поэтому убедитесь, что персонаж полностью Вас устраивает. При вводе имени учитывается регистр букв. Полное имя (имя и фамилия) может содержать только один пробел.

РАСА, РОДОСЛОВНАЯ И ПРОФЕССИЯ

Различия между персонажами четырёх народов заключается в основном во внешнем виде и в биографии. Расы обладают разными стартовыми навыками. Впрочем эта разница незначительна и может быть сглажена при интенсивном обучении. Достижение максимального пятого уровня всех доступных навыков для любого персонажа в игре – это лишь вопрос времени (на данный момент для достижения такого уровня потребуется около 20 лет). Выбирайте персонажа только в том случае, если он Вас устраивает: годами исследуя мир EVE, Вы станете свидетелем его развития. Если Вы в первую очередь ориентируетесь на ролевую составляющую, то отталкивайтесь от биографии персонажа



ВНИМАНИЕ!

Раса, пол и биография выбираются для каждого игрока только один раз.
Их нельзя менять во время игры.

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПРОДОЛЖИТЬ

Прежде всего рекомендуется пройти все обучающие программы и ряд миссий у Career Agent (в случае, если Вы этого ещё не сделали). Это поможет ознакомиться с управлением, основами и структурой игры.
Когда Вы завершите эти миссии, у Вас на счету будет около 5 миллионов ISK. Выбранные навыки достигнут уровня II, а в ангаре можно будет найти пять frigates. Career Agents объясняют многие особенности игры. Помимо обучения торговле и заданий на истребление NPC, Вам также предложат исследование космоса и миссии PvP. Помимо этого Вы познакомитесь с основами экипировки корабля и использования warp scrambling.
Опыт, ISK, корабли и имплантанты, полученные в награду за обучающие миссии, точно не будут лишними. Теперь Вы можете приступить к поиску корпорации, к которой присоединитесь. В корпорации можно рассчитывать на помощь "ветеранов".

EVE ONLINE - ЭТО МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

EVE Online рассчитана на взаимодействие игроков, поэтому мы предлагаем как можно скорее обзаводиться друзьями. Новых людей легко можно встретить на канале Help и региональных каналах. Присоединяйтесь к ним как можно скорее. Для этого в правом верхнем углу окна чата откройте пункт ‘Open Channel Window’.
В окне "Channels' можно выбрать желаемый канал из списка или ввести его название вручную.

Некоторые информационные каналы и каналы сообщества:

- РУС-рекрутинг - Общий канал рекрутинга.
- PRO-Помощь - русскоязычный канал помощи в EVE
- MOZG - русскоязычный канал помощи в EVE.
- EVE Flight School - канал обучения азам ПвП "для всех".

Большинство каналов имеют свои списки участников. Когда кто-нибудь начинает писать, его имя отображается в окне со списком каналов. Не бойтесь задавать вопросы. Все мы были когда-то новичками и каждый знает каким сложным кажется EVE в первые несколько дней. Вы всегда найдёте людей, которые будут рады ответить на Ваши вопросы.
Информационные каналы часто слишком заняты, а отследить конкретные темы в них очень сложно. Поэтому следует также присоединиться к нескольким каналам сообщества. Корпорации и альянсы часто поддерживают собственные каналы, но в течение первых дней от присоединения к ним лучше отказаться.
Осмотритесь и определите для себя стиль игры (и корпорацию, в которую хотите вступить). Помощь можно получить на общественных каналах. Там же можно познакомиться с новыми людьми и встретить представителей корпораций. Знакомство с ними может определить стиль Вашей будущей игры.

[ИНТЕРФЕЙС]

При первом выходе в космос игровое окно будет выглядеть примерно как на этой картинке. При прохождении EVE Online возможны некоторые небольшие изменения внешнего вида:

NEOCOM | МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ | ПАНЕЛЬ ОБЗОРА | ВЫБРАННЫЙ ОБЪЕКТ

ИГРОВОЙ ЧАТ | ЭНЕРГИЯ | ВАШ КОРАБЛЬ | ОКНО ПОМОЩИ

- В правой части экрана располагается панель обзора
- В левом нижнем углу находится окно игрового чата
- Внизу посередине расположен HUD (Бортовой Индикатор) вашего корабля
- Слева находится NeoCom - очень важная многофункциональная панель. Мы ещё вернемся к ней.
- Рядом с NeoCom отображается ваше текущее местоположение.

Интерфейс EVE отображает большое количество информации. Освоение его базовых составляющих поможет Вам на пути к званию великого пилота. Любой элемент интерфейса можно переместить. Также можно изменить размер окон (за исключением окна HUD), чтобы сэкономить драгоценное свободное место. В EVE каждое окно (за исключением HUD) имеет рамку и взаимодействовать с ними столь же просто, как и в операционной системе.

ИНТЕРФЕЙС

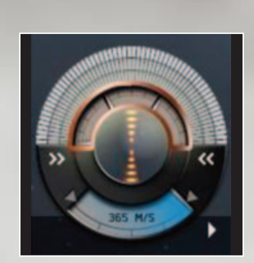
THE HUD

Бортовой Индикатор (HUD) – важный элемент интерфейса, информирующий игрока о состоянии корабля и установленных модулей. HUD позволяет менять скорость, активировать и перегревать установленные модули.

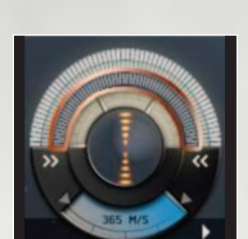


1 Иконки (>>) и (<<) по бокам capacitor позволяют показать иконки слева и справа от Бортового Индикатора (HUD). Скрыв иконки слева, можно освободить немного места на экране. На кнопки можно назначить горячие клавиши. Вы также можете скрыть иконки справа, но это не очень хорошая идея, так как правая панель показывает текущее состояние модулей. Можно настроить отображение пассивных модулей.

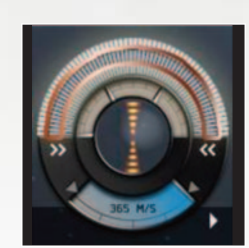
2 В центре HUD вы можете следить за уровнем доступной энергии в capacitor. На этой картинке всего два луча, но на других кораблях их может быть больше, вплоть до полного заполнения "диска". Capacitor – главный источник энергии корабля, именно он дает необходимое питание модулям. Очень важно следить за тем, как он используется. Зажав клавишу CTRL и потянув мышкой диск capacitor, вы можете перемещать панель HUD влево и вправо.



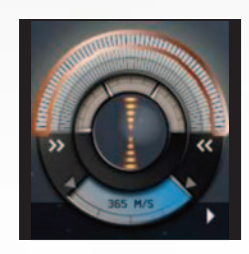
3 Выше расположен термометр, разделенный на три части. Он отображает степень перегрева модулей. Все модули разделены на 3 уровня, по потреблению энергии. Каждую группу можно перегревать отдельно, поэтому необходимо именно три термометра. Тем не менее, перегрев модулей требует определенных навыков, поэтому Вы не сможете использовать его в самом начале игры.



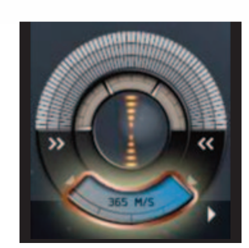
4 Шкала показывает состояние структуры корабля. Уровень повреждения отмечается красным цветом. Если полностью разрушат структуру Вашего корабля, то вы окажетесь в капсуле среди обломков. NPC (Non-Player Characters; персонажи, управляемые программой) не атакуют капсулы, но другие игроки вполне могут сделать это. Если структура капсулы будет уничтожена, вы переместитесь в клона вашего персонажа на станцию. Когда ваш корабль собьют, большинство груза и модулей будет уничтожено, а оставшаяся часть превратится в обломки - wreck, который можно подобрать и использовать для получения вторсырья (salvage).



5 Шкала отображает состояние брони, которая является основным способом защиты многих кораблей, позволяет сохранить целостность их структуры в бою. Но она не будет защищать Вас вечно. Броню нужно восстанавливать. Сделать это можно непосредственно во время полёта. Для этого необходимо приобрести соответствующие модули. Если основной способ защиты корабля - щит, то изменение уровня брони может свидетельствовать о серьёзных повреждениях.



6 Шкала отображает состояние щита, первой линии защиты у всех видов кораблей. Щит представляет собой энергетическое поле. Реактор Вашего корабля автоматически восполняет целостность щита. Существуют модули, позволяющие ускорить этот процесс. Первые выстрелы по вашему кораблю сначала повреждают щит, затем, после уничтожения щита, - броню. Скорость самовосстановления щита зависит от его состояния. Если уровень ниже 30%, скорость восстановления уменьшится. Как определить эти 30%? Разделитель между первой и второй шкалами термометра как раз указывает на заветную цифру.



7 Шкала в нижней части HUD показывает скорость Вашего корабля (в том числе, в цифровом виде). Это значение можно задавать вручную, достаточно кликнуть мышью на дуге спидометра. Скорость всегда отображается с учётом всех условий, действующих на корабль. Это особенно важно, если противник пытается замедлить Вас. Замечание: чтобы узнать скорость warp, наведите курсор мыши на спидометр. Не обязательно искать точки на шкале спидометра, нажатие на которые остановило бы корабль или разогнало его до максимальной доступной скорости. С этими задачами справляются два небольших треугольника слева и справа от спидометра. Треугольник "Stop the ship" (слева) позволяет остановить корабль и/или отменить разгон для warp, а "Set full speed" - выставить максимальную скорость.

ОСВОЕНИЕ ИНТЕРФЕЙСА EVE ПОМОЖЕТ ВАМ НА ПУТИ К ЗВАНИЮ ВЕЛИКОГО ПИЛОТА



ИНТЕРФЕЙС

8 Справа снизу от спидометра расположен треугольник, открывающий меню настроек Бортового Индикатора (HUD). Ниже описаны значения пунктов этого меню.

Скрыть пассивные модули: скрывает иконки модулей, которые не требуют активации. Если модули уже скрыты, Вы увидите надпись Показать пассивные модули.

Показать пустые разъемы модулей: делает видимыми или скрывает пустые разъемы модулей.

Блокировать модули: по умолчанию вы можете свободно перемещать иконки модулей с места на место. Эта опция позволяет блокировать перемещение. При включении заменяется на Разблокировать модули.

Блокировать статус перегрузки: блокирует состояние перегрузки (перегрева) модулей, для предотвращения случайной активации.

Показывать значения: показывает количество структуры, брони и уровень щита корабля.

Показания в виде чисел: переключает режим указанных выше значений между числовым и процентным.

Показать кнопки масштаба: показывает кнопки увеличения и уменьшения масштаба в левом нижнем углу HUD. Они позволяют изменять расстояние камеры по отношению к вашему кораблю или к цели. При изменении масштаба камера приближается или отдаляется от объекта, но она не может пройти сквозь него. Изменение масштаба изображения доступно также при помощи колеса мыши, поэтому кнопки масштаба по умолчанию скрыты.

Скрыть таймеры активации: позволяет включить/выключить показ циклов активации модулей (светящийся круг под изображением модуля, информирующий о готовности модуля к использованию).

Войти в режим группировки: позволяет группировать оружие одного типа и менять боеприпасы/перезаряжать/стрелять одновременно всей группой.

Звуковые сигналы: установка (в%) уровня щита, брони и структуры, при которых аудио система будет предупреждать об опасности.

Align Top: перемещает HUD к верхней границе экрана.

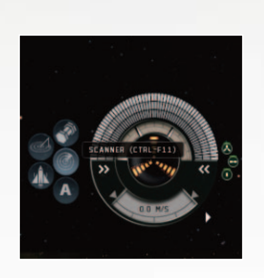
CAPACITOR – ГЛАВНЫЙ ИСТОЧНИК ЭНЕРГИИ КОРАБЛЯ. ОЧЕНЬ ВАЖНО СЛЕДИТЬ ЗА ТЕМ, КАК ОН ИСПОЛЬЗУЕТСЯ.



9 Активация автопилота позволяет путешествовать по системам с большим комфортом. Но комфорт имеет цену: автопилот, используя warp, попадает не прямо к вратам, а на расстояние в 15км от них. Это делает путешествие более медленным, чем если бы вы сами управляли процессом. В некоторых системах (обычно с низким уровнем безопасности) вы можете подвергнуться нападению, пока автопилот приближается к вратам. Поэтому не рекомендуется оставлять корабль без присмотра, если он передвигается по системе на автопилоте.



10 Пиктограмма в виде маленького космического корабля вернет камеру в изначальное положение - Ваш корабль по центру, на небольшом удалении. Щелчок мыши по открытому космосу может изменить курс Вашего корабля. Используйте эту кнопку, чтобы вернуть знакомый вид.



11 Использование сканера помогает в исследовать систему или её части. К примеру, Вы можете использовать его для поиска скрытых ресурсов или игроков. Более подробно работа со сканером рассматривается в главе Исследования космоса. Основы сканирования можно изучить, выполнив обучающие миссии у Агента.



12 Кнопка Тактическая карта переключает в соответствующий режим обзора пространства. Использование карты позволяет оценивать расстояние от корабля до объектов, зону прицеливания и зону эффективного использования модулей (таких как оружие). Во время боя эта информация поможет правильно выбрать цель или направление полёта.



13 Пиктограмма открывает грузовой отсек Вашего корабля. Вы можете сортировать предметы путем перетаскивания. Щелчок правой клавишей мыши на предмете в грузовом отсеке открывает контекстное меню. Пункт Jettison выбрасывает предметы в космос в специальном контейнере. Вы можете перетягивать вещи из обломков и контейнеров в Ваш грузовой отсек и из грузового отсека в контейнеры, находящиеся в космосе.

ИНТЕРФЕЙС



14 Три маленькие иконки служат для включения функции перегрева модулей нужного уровня мощности, т.е. для нижних, средних и верхних разъемов соответственно. Поначалу у вас не будет навыка для использования перегрева, на его изучение уйдет какое-то время. Эти три пиктограммы могут быть скрыты, также как и иконки модулей, нажатием кнопки <<

15 Пиктограммы модулей в слотах малой энергии корабля по умолчанию располагаются в нижнем ряду, но модули могут быть переназначены на другую позицию. Это позволяет очень гибко настраивать интерфейс и эффективно использовать пространство как при больших, так и при малых разрешениях экрана. Модули можно группировать по функциям или по любым другим параметрам (например, модули, используемые в одно и то же время). На рисунке можно видеть пример такой группировки.

16 Средняя строка по умолчанию заполняется модулями средней энергии. Вы можете перетаскивать модули, в том числе устанавливая их поверх скрытых. При этом модули поменяются местами. Настроить отображение пассивных модулей можно в меню Настройки. Хотя пассивные модули не требуют активации, Вы можете включать и выключать их. Это необходимо в тех случаях, когда характеристики корабля не позволяют задействовать все модули.

17 Верхний ряд предназначен для модулей высокой мощности. Они также поддаются гибкой настройке. Вооружение относится к особому виду модулей, поскольку их можно группировать. Каждая группа имеет одну иконку, хотя может содержать несколько модулей. Группировать можно лишь одинаковые модули оружия (к примеру, три Medium Railguns в одной группе и три Rocket Launchers - в другой).

18 Активные модули выделяются зелёным цветом, дезактивированные - красным. Белая рамка вокруг модуля - это таймер активации. Его можно скрыть при помощи опции Скрыть Таймер Активации.

19 Иконки неактивных модулей обесцвечены. Щелчок правой клавиши мыши по изображению вызывает контекстное меню. С его помощью можно изменять состояние модуля, а также менять тип амуниции, устанавливать режим перегрева, включать/выключать автоповтор, а так же вручную загружать амуницию.

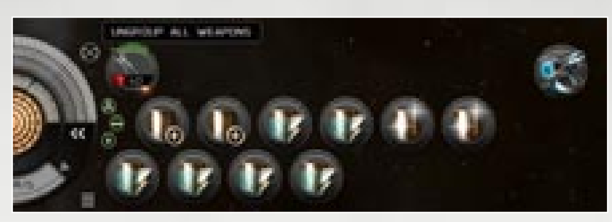
НЕОПЫТНЫЕ ПИЛОТЫ В НАЧАЛЕ ИГРЫ НЕ ИМЕЮТ НАВЫКОВ, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ПЕРЕГРУЗКИ МОДУЛЕЙ

ГРУППИРОВКА ОРУЖИЯ

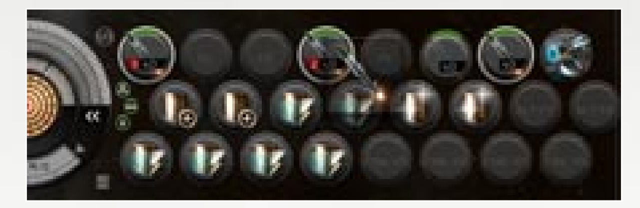
Оружие, установленное на корабль, можно группировать. Для этого достаточно перетащить иконки с оружием в один слот или воспользоваться кнопкой "Группировать Всё Оружие" (Group All Weapons).



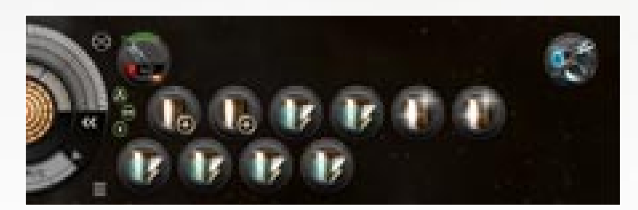
На первом скриншоте видно, что по умолчанию каждое оружие отображается отдельно. Группы отсутствуют.



Создать группы можно нажатием кнопки "(Раз)Группировать Всё Оружие" ((Un)Group All Weapons) (см. второй скриншот).



Для группировки вручную достаточно перетащить иконку одного оружия на иконку оружия такого же типа. Обратите внимание: если Вы попытаетесь добавить в группу модуль другого типа, то он будет неактивным (серым).



На иконке группы в левом нижнем углу красным отображается количество единиц оружия, входящих в группу (см. скриншот слева).



Для группы доступны те же опции, что и для отдельного оружия, за исключением возможности выключения (для этого необходимо сначала разрушить группу). Таким образом, Вы можете перезаряжать всё оружие в группе или сменить боеприпасы нажатием одной кнопки.

Используя группы, Вы не освобождаете high-slot'ы, а лишь изменяете отображение имеющегося оружия на панели. Если Ваш корабль уничтожен, каждая установленная турель или ракетница попадает в свой отдельный wreck (или уничтожается). Иными словами, они не будут сгруппированы. На изображении справа показан пример экрана экипировки с оружием, объединённым в группы.



ИНТЕРФЕЙС

ОГРАНИЧЕНИЯ

Помните о том, что система имеет свои ограничения. Вы не сможете использовать группу оружия для атаки нескольких целей. Поэтому на практике лучшим решением будет не одна группа с восемью ракетницами, а две группы с четырьмя ракетницами в каждой. Так Вы увеличите свои шансы на победу. Ещё один момент, о котором следует помнить - Вы можете группировать только оружие одного типа. Это означает, что нельзя объединить Tech I, Tech II, именное и фракционное оружие в одну группу. Перед группировкой следует убедиться, что оружие полностью исправно, установлено и включено.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Главным преимуществом группировки является более легкое управление вооружением корабля. На обслуживание одной группы из восьми единиц уходит гораздо меньше времени, чем на аналогичные действия с восемью отдельными орудиями. Выигранные секунды могут решить исход битвы в Вашу пользу. Это особенно актуально для больших сражений в составе флота. Кроме того Вы получаете больше места на панели. Но помните, что оружейные слоты при группировке не освобождаются!

FAQ

Популярные вопросы о группировке и ответы на них:

Какие модули могут быть сгруппированы?
В настоящее время группы можно создать только для ракетниц и турелей.

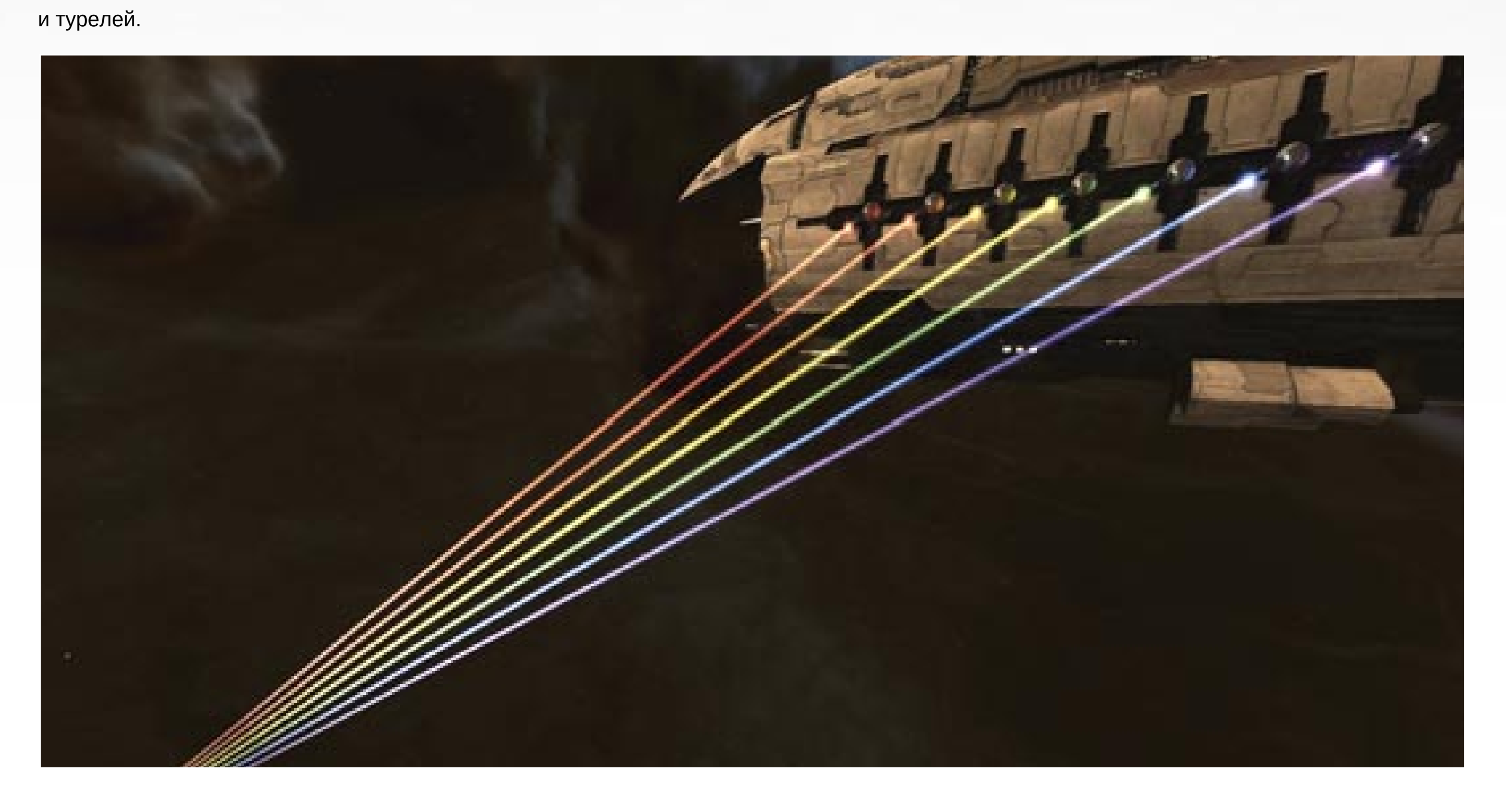
Как можно сгруппировать оружие?
Вы можете перетаскивать иконки с оружием или использовать кнопку (Un)Group All Weapons.

Как включение перегрева сказывается на группе?
Все орудия в группе нагреваются одинаково. При этом защита от перегрева отключает каждое оружие по отдельности, поскольку группы не влияют на их физическое расположение.

Как группировка оружия сказывается на его характеристиках?
При разработке системы большое внимание уделялось сохранению баланса между группами и отдельными орудиями. Например, коэффициент урона и потребление энергии capacitor'a пропорционально количеству орудий в группе. При этом falloff, tracking и оптимальная дальность при группировке не изменятся.

Как рассчитывается расход боеприпасов?
Для оружия в группе необходимо то же количество боеприпасов, что и для отдельных модулей. Иными словами, расход боеприпасов будет равен расходу одного орудия, умноженному на количество единиц в группе.

Могу ли я использовать повреждённые, но рабочие crystals?
Да. Урон распределяется равномерно между всеми орудиями. Если один из crystals выйдет из строя, Вам необходимо будет просто заменить его.



ПАНЕЛЬ ОБЗОРА

Панель Обзора - это, возможно, самая важная составляющая интерфейса в EVE. Она располагается в правой части экрана и представляет собой список объектов. Внешний вид этого списка и расположение элементов в нём можно настраивать по своему вкусу. Панель Обзора имеет два дополнительных окна. Окно Выбранный Объект показывает параметры выделенного предмета или корабля. Третье окно позволяет управлять drone (если хотя бы один есть в drone bay). Вы можете настроить Панель Обзора для отображения всех имеющихся или только выбранных Вами параметров. Размер окна также можно изменять. Следует помнить, что слишком короткий список объектов не способен предоставить всю необходимую информацию. Напротив, чрезвычайно длинный список делает интерфейс сложным для восприятия и снижать скорость реакции, крайне необходимую для ведения космических боев. Поэтому очень важно найти правильное соотношение между отображаемой и действительно необходимой информацией.

ЗОНА ВИДИМОСТИ

На Панели Обзора отображаются объекты двух типов: находящиеся в Вашей системе и в одном grid с Вами. Grid - это область космоса вокруг корабля, имеющая радиус 300-700 км. Небольшие объекты (NPS, корабли других игроков, wreck, контейнеры, астероиды и т.д.) будут отображаться лишь в том случае, если Вы находитесь с ними в пределах одного grid. Врата, станции, планеты и другие большие объекты отображаются постоянно.

НАСТРОЙКА ПАНЕЛИ ОБЗОРА

Доступ к настройкам можно получить, щелкнув по белому треугольнику в левом верхнем углу Панели Обзора.
Первый раздел содержит предварительно сохраненные настройки.
Второй раздел позволяет загрузить один из двух предустановленных профилей - "Стандарт" или "Добыча ресурсов".
В Панели Обзора можно создать несколько вкладок с различными параметрами отображения. Например, Вы можете настроить одну вкладку на отображение кораблей и drone, а для другой включить показ астероидов. Первую можно использовать во время боя, а вторую - для добычи ресурсов. Таким образом, Вы получаете только ту информацию, которая полезна и необходима в конкретной ситуации.
В третьем разделе можно удалить настройки и отредактировать brackets, отвечающие за отображение меток объектов (кораблей, планет и т.д.) на экране. Отключение лишних brackets может уменьшить задержки, связанные с переизбытком информации.
Четвёртый раздел позволяет сохранить текущие настройки и сконфигурировать Панель Обзора, о чём будет подробно рассказано далее.
Последние, но не менее важные опции:

Панель обзора (пве)

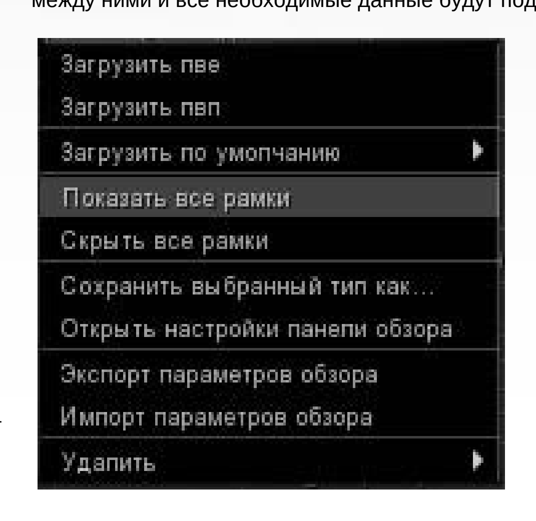
ПВП | ПВЕ | TEST 00

Ик	Дистанция	Название
	6,242 м	Sansha's Demon Wreck
	14 км	Sansha's Berserker Wreck
	14 км	Sansha's Berserker
	18 км	Sansha's Berserker
	36 км	Centatis Devil
	38 км	Астероид (Veldspar)
	39 км	Centatis Devil

"Экспорт" и "Импорт" настроек. Эти пункты будут полезны при переустановке игры.

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

С неограниченными возможностями настроек обзора даже небольшая ошибка может привести к ужасным результатам. Часто это связано с недостатков или избытком информации. Большое количество данных приводит к необходимости прокручивать список для поиска важной информации в Панели Обзора.
Лучшее решение - связать настройки Панели Обзора с текущей ситуацией (например, с PvP, добычей ресурсов или миссиями), а затем загрузить их в отдельные вкладки. Вы легко сможете переключаться между ними и все необходимые данные будут под рукой



ПАНЕЛЬ ОБЗОРА

ФИЛЬТРЫ-ТИПЫ

В этом меню можно выбрать типы объектов, которые отображаются в Панели Обзора, - астероиды, drones, корабли или NPC. В этот список можно добавить корабли империй и CONCORD'a, однако не рекомендуется выключать показ врагов в миссии.
Если Вы не собираетесь добывать руду, можно исключить из списка астероиды. При внесении изменений соответствующее предупреждение появиться в заголовке окна.

Настройки обзора
Фильтры | Индикация | Столбцы | Корабли | Прочее | Настройка вкладок
Готовые настройки:
Не сохранен
Типы | Состояния
NPC [6]
Астероид [17]
Дрон [8]
Заряд [6]
Корабль [37]
Модули воздействия на право владения [3]
Небесное тело [26]
Объект [67]
Сбрасываемые предметы [1]
Сооружение [24]
Станция [1]
Эксплуатация ресурсов планет [1]
Выделить все | Отменить выделение

Доступные категории объектов:

Астероиды: Список астероидов, доступных для добычи руды.

Небесные тела: Огромные, естественные объекты системы (звёзды, планеты, луны, Врата, маяки и астероидные пояса.

Заряды: все виды бомб. Отображение этого типа объектов будет полезным для уклонения от бомб.

Сбрасываемые предметы: Единственным предметом является "Mobile Warp Disruptor". Часто можно встретить название warp scramble bubble.

Drones: Все управляемые игроками (или покинутые) drones попадают в эту категорию. Используйте данную опцию, чтобы захватить в прицел вражеских drones или избежать повреждения собственных.

Объекты: Прочие объекты в космосе, не вошедшие в перечисленные категории (billboards, автоматические орудия, NPC и т.д.). Использование опции полезно при выполнении миссий (например, пиратам, чтобы видеть расположение орудий).

NPC: Все корабли NPC, силы CONCORD'a и фракций, пираты NPC, дикие дроны и т.д. попадают в эту категорию.

Планетарное взаимодействие: Связь с планетами возможна через таможню. Подробнее этот вопрос освещен в главе Планетарное взаимодействие.

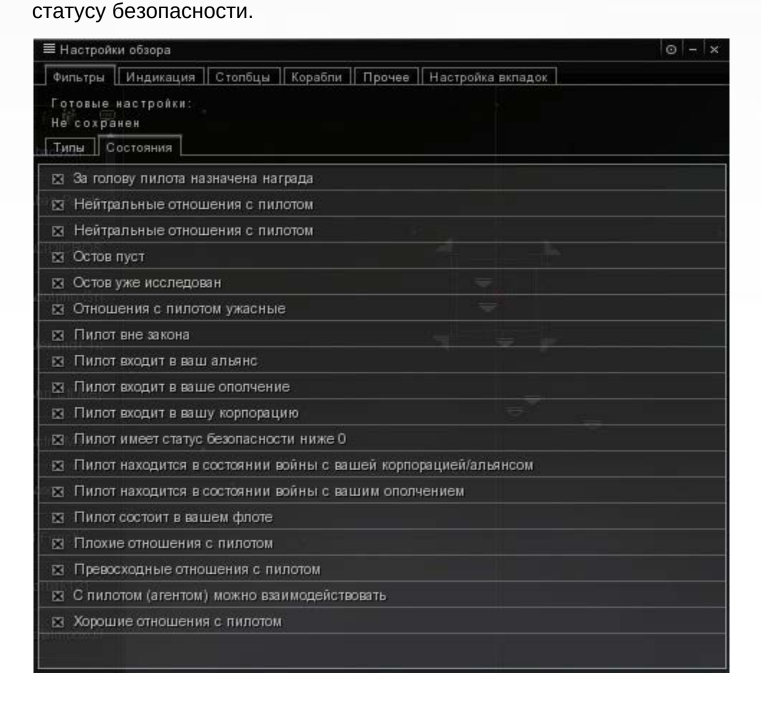
Корабли: Отображает положение управляемых игроками кораблей. Может быть полезным, например, если необходимо уничтожить все frigates во флоте противника. Для этого можно создать вкладку, где будут отображаться только корабли типа frigates.

Станции: Отображает все станции в звёздной системе.

Сооружения: Отображает сооружения, принадлежащие игроку (известные как POS/ПОС).

ФИЛЬТРЫ-СОСТОЯНИЕ

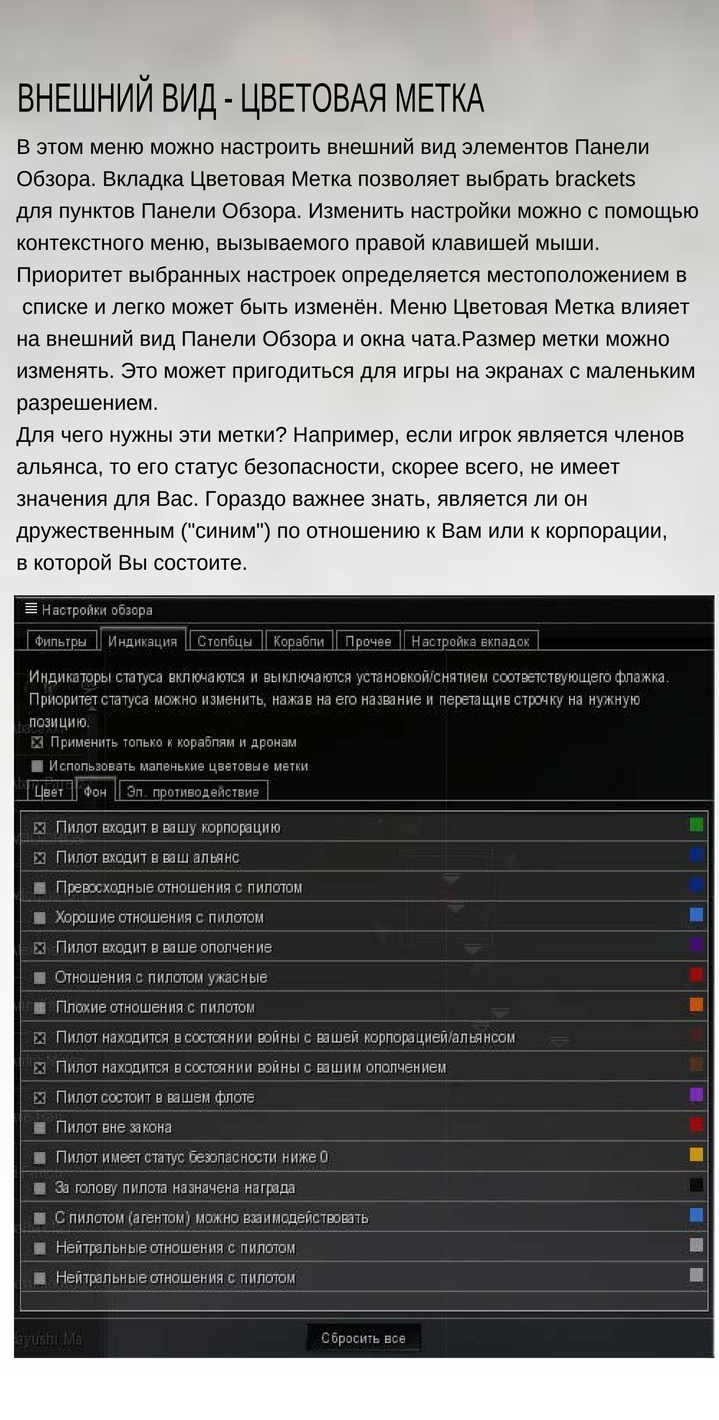
Меню настраивает отображение объектов в Панели Обзора. Его можно использовать как дополнительный фильтр для кораблей и wreck'a. Например, если необходимо исключить из списка в Панели Обзора пилотов Вашего флота, чтобы уменьшить количество выводимой информации; или при сборе wreck'a, чтобы исключить просмотренные объекты. Также имеется возможность сортировать игроков по их статусу безопасности.

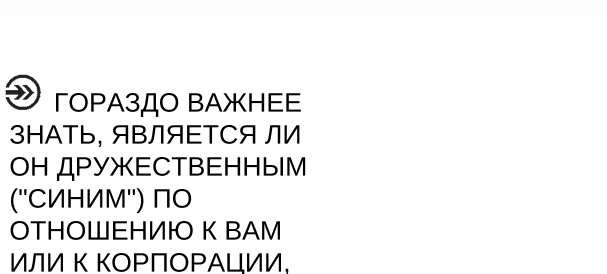


ВНЕШНИЙ ВИД - ЦВЕТОВАЯ МЕТКА

В этом меню можно настроить внешний вид элементов Панели Обзора. Вкладка Цветовая Метка позволяет выбрать brackets для пунктов Панели Обзора. Изменить настройки можно с помощью контекстного меню, вызываемого правой клавишей мыши. Приоритет выбранных настроек определяется местоположением в списке и легко может быть изменён. Меню Цветовая Метка влияет на внешний вид Панели Обзора и окна чата.Размер метки можно изменять. Это может пригодиться для игры на экранах с маленьким разрешением.

Для чего нужны эти метки? Например, если игрок является членов альянса, то его статус безопасности, скорее всего, не имеет значения для Вас. Гораздо важнее знать, является ли он дружественным ("синим") по отношению к Вам или к корпорации, в которой Вы состоите.





ПАНЕЛЬ ОБЗОРА

ВНЕШНИЙ ВИД - ФОН

Закладка аналогична меню Цветовая Метка, но в данном случае изменяется фон выбранных элементов. Настраивается цвет и приоритет отображения, присутствует возможность сделать фон мигающим. Все изменения относятся лишь к Панели Обзора и не затрагивают окно чата. Полезно выбирать красный мигающий фон для боевых целей, чтобы легко находить их на Панели Обзора. Грамотная настройка цвета и фона иконок позволяет легко ориентироваться в потоке информации. Запомните: секрет успеха в том, чтобы легко отличать друзей от врагов.

ВНЕШНИЙ ВИД - ЭЛЕКТРОННАЯ ВОЙНА

В этом меню настраивается отображение в Панели обзора активированных против вас модулей для ведения радиоэлектронной войны (РЭБ). Рекомендуется оставить их включенными, поскольку информация об использовании РЭБ весьма полезна при PvP и PvE.

СТОЛБЦЫ

Данное меню является важной составляющей при конфигурации Панели Обзора. Вы можете выбрать необходимые Вам данные из выполненных ранее настроек и отсортировать их в порядке значимости (например, по типу, дистанции, скорости и т.д.)

Иконка: Небольшие элементы графического интерфейса для ассоциации с типом объекта. Подробно описаны в Приложении II.

Дистанция: Расстояние от Вас до цели.

Название: Название выделенного объекта. Например, для Врат можно видеть такую строку: ‘Врата (Jita)’; для станции: ‘Brutor Tribe Bureau – Moon 8 – Rens VII’.

Тип: Идентифицирует суда принадлежащие другим пилотами (Rifter, Tempest, Brutix, Avatar, и т.д).

Метка: Маркер, которым можно пометить объекты и корабли. Подробно об этом рассказано в следующем разделе.

Корпорация, Альянс, Фракция и Милиция: Показывает принадлежность цели. Бесполезно, поскольку то же самое указывается при использовании Tags.

Размер: Данная опция позволит произвести сортировку кораблей по размерам, например: frigates, cruisers, или battleships.

Скорость: Отображает относительную скорость объекта. Функция полезна, если необходимо следовать за кораблём или оценить скорость приближающегося объекта.

Радиальная, Трансверсальная и Угловая скорости:
Показывает движения целей относительно Вашего корабля.
 Опуская сложные расчеты, можно сказать, что чем ниже эти значения, тем проще попасть по цели.

Настройки обзора
Фильтры | Индикация | Столбцы | Корабли | Прочее | Настройка вкладок
Индикаторы статуса включаются и выключаются установкой/снятием соответствующего флажка. Приоритет статуса можно изменить, нажав на его название и перетащив строчку на нужную позицию.
☒ Применить только к кораблям и дронам
Использовать маленькие цветовые метки
Цвет | Фон | Эл. противодействие
☒ Пилот входит в вашу корпорацию
☒ Пилот входит в ваш альянс
Превосходные отношения с пилотом
Хорошие отношения с пилотом
☒ Пилот входит в ваше ополчение
Отношения с пилотом ужасные
Плохие отношения с пилотом
☒ Пилот находится в состоянии войны с вашей корпорацией/альянсом
☒ Пилот находится в состоянии войны с вашим ополчением
☒ Пилот состоит в вашем флоте
Пилот вне закона
Пилот имеет статус безопасности ниже 0
За голову пилота назначена награда
С пилотом (агентом) можно взаимодействовать
Нейтральные отношения с пилотом
Нейтральные отношения с пилотом
Сбросить все

Настройки обзора
Фильтры | Индикация | Столбцы | Корабли | Прочее | Настройка вкладок
Индикаторы статуса включаются и выключаются установкой/снятием соответствующего флажка. Приоритет статуса можно изменить, нажав на его название и перетащив строчку на нужную позицию.
☒ Применить только к кораблям и дронам
Использовать маленькие цветовые метки
Цвет | Фон | Эл. противодействие
☒ Пилот глушит квантовый двигатель моего корабля
☒ Корабль поймал меня в стазис-сеть
☒ Корабль забивает мои сенсоры помехами
☒ Пилот глушит сенсоры моего корабля
☒ Пилот нарушает работу систем наведения моего корабля
☒ Корабль подсвечивает меня
☒ Пилот выкачивает мой конденсатор
☒ Пилот нейтрализует мой конденсатор

Настройки обзора
Фильтры | Индикация | Столбцы | Корабли | Прочее | Настройка вкладок
Индикаторы статуса включаются и выключаются установкой/снятием соответствующего флажка. Приоритет статуса можно изменить, нажав на его название и перетащив строчку на нужную позицию.
☒ Иконка
☒ Дистанция
☒ Название
☒ Тип
Маркер
☒ Корпорация
Альянс
Фракция
Ополчение
Размер
☒ Скорость
Радиальная скорость
Трансверсальная скорость
Угловая скорость
Сброс столбцов

Таким образом, если значение в столбце Угловая скорость ниже, чем tracking вашего оружия (и Вы находитесь на оптимальном расстоянии), то у вас есть все шансы попасть по цели. Перемещая названия столбцов вверх или вниз, можно изменить их порядок в Панели Обзора.

КОРАБЛИ

Позволяет получить данные о корабле:

Имя пилота.

Метка Корпорации и/или Альянса, в которых состоит пилот.

Название корабля.

Тип корабля.

Другие сведения: Доступны только при наличии метки.

Выбранные объекты можно передвигать вверх или вниз, что влияет на отображение слева направо в Панели Обзора.

Настройки обзора

Фильтры | Индикация | Столбцы | Корабли | Прочее | Настройка вкладок

Скрывать маркер корпорации, если пилот входит в альянс

☒		Имя пилота	
☒	[	Маркер корпорации	отображается только для корпораций игроков
☒	<	Маркер альянса >	отображается только если доступен
■	'	Название корабля	
☒	(	Тип корабля)	
■	[		дополнительный текст, отображается только если есть маркер корпорации

ПРОЧЕЕ

Включает отображение широковещательных сообщений в начале списка Панели Обзора. Может быть полезно, если Вы пользуетесь системами дистанционной накачки щита или ремонта брони, помогая членам Вашего флота улучшать свои корабли (танковать). Также здесь можно установить для всех настроек значения по умолчанию.

ВКЛАДКИ ПАНЕЛИ ОБЗОРА

Здесь можно применить различные сохранённые настройки ко вкладкам Панели Обзора. Так, можно создать отдельные вкладки для использования при добыче ресурсов, прохождении миссий, PvP-боях, логистических операциях, исследованиях или других действиях. Панель Обзора не только предоставляет множество настроек для сортировки информации, но и позволяет выбрать нужные в один клик. Например, если пилот ориентирован только на PvP, то он может создать настройки для разных боевых ситуаций (обычный бой, РЭБ или бой с кораблями поддержки).

ЛЕГЕНДА

В таблице справа представлены основные иконки Панели Обзора. Не удивляйтесь, если в игре их будет больше, ведь EVE Online постоянно улучшается. Пользуйтесь этой таблице как можно чаще, пока не запомните большинство иконок. Полезно экспортировать все параметры Панели Обзора. Это избавит Вас от необходимости повторной настройки. Достаточно воспользоваться функцией импорта конфигурационных файлов.

Frigate, Shuttle, Destroyer	Вражеские NPC
Cruiser, Battlecruiser	Нейтральные NPC
Industrial	Large Collidable Object/Structure
Battleship, Capital Ship, Titan	
Drone	Звезда / Станция
Fighter	Червоточина / Астероидное поле
Pod	Врата / Метка
	Планета / Луна

Контейнер (желтый = владелец - другой игрок)	Врата ускорения
Обломки (Пустые/полные, желтые принадлежат другому игроку)	

Sentry пушки/POS пушки	POS Башня управления
Устройство добычи руды с лун	POS Ркетная установка
Лаборатория	Ангар для хранения кораблей
POS усилители щита, сенсоров, EWAR	Хранилище
Установленное на якорь устройство	Реактор

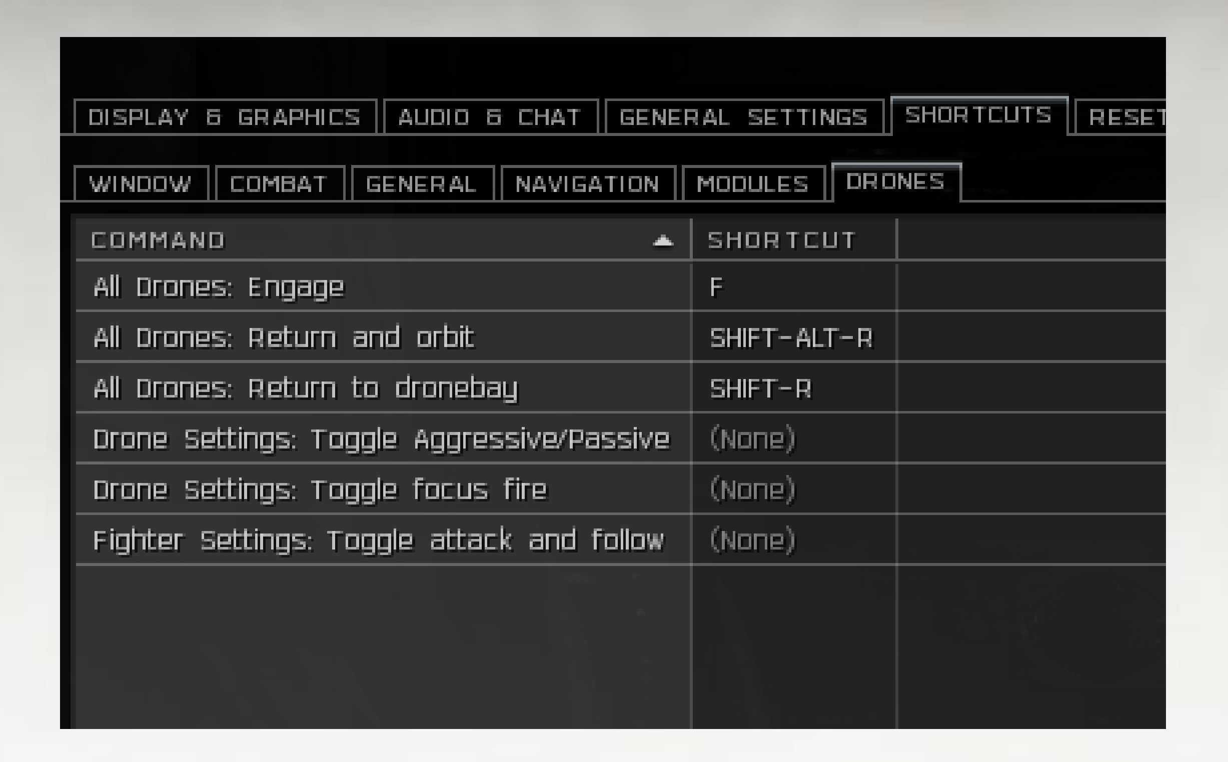
Цвет | Фон | Эл. противодействие

☒ Пилот глушит квантовый двигатель моего корабля

☒ Корабль поймал меня в стазис-сеть

☒ Корабль забивает мои сенсоры помехами

ПАНЕЛЬ ОБЗОРА



ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Часто в EVE игрок находится между жизнью и смертью, и секундное замедление может привести его к гибели. Использовать контекстное меню для доступа к различным функциях не очень удобно. Поэтому в EVE для действия можно задать горячие клавиши. Прежде всего стоит отключить "Фокус На Окно Чата При Нажатии Любой Клавиши" (Set-Chat-Focus-On-Any-Key). Это позволит использовать горячие клавиши. Любители общения могут назначить отдельную клавишу для доступа к чату (по умолчанию - ПРОБЕЛ).

КОМБИНАЦИИ КЛАВИШ

Теперь в EVE можно назначить действие практически для любой отдельной клавиши (исключение - Enter, Esc и некоторые другие). Теперь необязательно использовать комбинации клавиш, хотя такая возможность осталась.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЫШИ

В EVE появилась возможность задействовать дополнительные клавиши мыши (начиная с третьей) для создания горячих клавиш и различных комбинаций (к примеру, MOUSE4 +A для захвата цели).

ПОЛЕЗНЫЕ КЛАВИШИ

Многие игроки согласятся, что захватывать цель, используя комбинацию клавиш CTRL+ЛКМ, очень удобно. Теперь аналогичным образом Вы можете совершать warp-прыжки, держаться от цели на расстоянии или подлетать вплотную и так далее. По умолчанию используются клавиши в левой части клавиатуры (можно задать свои):

A: Взять курс на цель
Q: Приблизиться к цели
D: Войти в док/Jump/Активировать Врата
E: Держаться на расстоянии
CTRL: Захватить цель
ALT: Следить за объектом
W: Выйти на орбиту
T: Показать информацию
S: Warp-прыжок к цели

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Для выполнения перечисленных выше команд не обязательно использовать мышь, все действия можно выполнять с клавиатуры. Для этого выберите панель Overview (используйте комбинацию ALT+ПРОБЕЛ) и нажмите горячую клавишу.
И ещё немного информации:

- Улучшено управление горячими клавишами, находящееся в меню игры (клавиша ESC). Все доступные действия (привязанные и не привязанные к клавишам) распределены по категориям, при этом всё находится одном списке.
- По умолчанию установлены комбинации для различных действий. Например, для активации многих окон применяются комбинации вида ALT + <клавиша>.
- Для действий, необходимых игрокам для ведения боя, теперь существуют комбинации клавиш, использующие мышь.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МЕНЮ

ПАНЕЛЬ NEOCOM

Значок << в верхней части панели позволяет скрыть/отобразить портрет Вашего персонажа и названия иконок.

Листок персонажа:Здесь можно найти всю информацию о Вашем персонаже, включая его навыки и процесс обучения.

Люди и места: Позволяет делать закладки с координатами космоса, а также следить за союзниками и врагами.

Почта EVE: Позволяет отправлять и принимать внутреннюю почту EVE, а также уведомления о событиях.

Экипировка: Доступ к оборудованию Вашего корабля (работает как в космосе, так и на станциях).

Рынок: Позволяет покупать или продавать предметы и отслеживать торговую статистику.

Наука и промышленность: Место для сбора данных об исследованиях и изобретениях.

Контракты: Доступ к аукционам, предложениям о продаже и покупке. Перед использованием рекомендуется прочитать соответствующую часть главы о торговле!

Карта: Карта Вселенной EVE. Здесь можно просмотреть маршрут автопилота, если указать ему место назначения. Все маршруты записываются и доступны для изменения.

Корпорация Если Вы член не-NPC корпорации, то в данном меню будут доступны информация о корпорации, Ваши обязанности и права доступа.

Активы: Здесь перечислен весь Ваш инвентарь. Найти необходимый предмет можно при помощи Поиска.

Кошелек: Финансовая информация (счета и отчёты по платежам).

Флот: Позволяет создать или найти подходящую команду.

Браузер: Полнофункциональный браузер на движке Webkit. Ряд дополнений позволяют взаимодействовать между EVE и другими сайтами.

Журнал: Здесь Вы можете проверить статус текущей миссии и исследований (только для R&D агентов).

Приложения: Предоставляет доступ к калькулятору, блокноту и логам. Сюда можно перенести браузер и проигрыватель музыки.

Помощь, петиции, и доступ к обучению.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МЕНЮ

ТЕКУЩЕЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ ИЛИ "КУДА Я ПРИЛЕТЕЛ СЕГОДНЯ"

Очень важно иметь представление о системе, которую Вы посещаете или в которой находитесь в данный момент (например, располагать информацией о статусе безопасности и владльце системы). Большая часть этой информации отображается в левой части экрана. Для изменения количества и характера данных нажмите правой клавишей мыши на панели Neocom и выберите в меню Настройки -> Конфигурация -> Информация о мире.

Здесь отображаются четыре важные вещи:

Где Вы? (Текущее местоположение, Созвездие и Регион) Очень удобно знать, в какой части миры Вы находитесь.

Что рядом с Вами? (Ближайшее, в доке) Отображает полезную информацию о ближайших объектах. Находясь в системе, важно знать о наличии станций и людях на этих станциях.

Кто владеет территорией? (Суверенитет) Необходимо для безопасного прохода через систему или для её захвата. Также отображается принадлежность системы к какой-либо Империи.

Каков статус безопасности территории? (Уровень безопасности) Основная информация о данной системе. Показывает наличие сил CONCORD'а, пиратов и вероятность нападения вражеского альянса.

СТАТУС БЕЗОПАСНОСТИ СИСТЕМЫ (СС)

В мире EVE у каждой системы свой СС, отмеченный числом в пределах от 0.0 до 1.0. Чем выше значение, тем безопаснее система. Однако в системах с низким уровнем безопасности:

Больше минералов на астероидных полях

Награды за корабли NPC выше

Задания агентов более разнообразны

Хорошие награды за миссии

Следующий список содержит краткую информацию о системах с разным уровнем СС:

High-sec (0.5 to 1.0): Территории четырёх крупных империй, управляющих Вселенной EVE. Незаконное нападение карается силами CONCORD'a. Присутствуют станции NPC и автоматическое оружие. Ворота охраняются sentries, которые содействуют силам CONCORD'a

Low-sec (0.1 to 0.4): Также принадлежат корпорациям, но не имеют CONCORD для защиты.

Nullsec (0.0): Эти территории не подчиняются законам, управляются пиратскими фракциями или альянсами игроков. Здесь есть не только станции NPC, но и аванпосты, построенные или захваченные игроками. К таким системам также относят Drone Region - системы, которые контролируют или пытаются контролировать drones.

Червоточина (WH, 0.0): Дом для расы Sleepers. "Безлюдная земля". Врата и станции в таких системах отсутствуют.

ДРУГИЕ ПАРАМЕТРЫ

Щелчок правой кнопкой мыши на изображении корабля открывает контекстное меню, с помощью которого можно покинуть корабль (опция Eject). При этом Вы оказываетесь в космосе в капсуле (pod). Любой пилот, обладающий достаточными навыками, может занять Вам корабль. Из контекстного меню также доступен пункт "Самоуничтожение". Кроме того, имеется возможность установить пароль доступа к защитному полю, открыть отсеки или ангары корабля, изменить его экипировку и т.д. Полные перечень функций будет описан в следующих главах.
Используйте правую кнопку мыши, чтобы вызвать контекстное меню для таких объектов, как контейнеры, ангары или персонажи в окне чата. При выборе кораблей, объектов в космосе или drones, в окне Выбранный объект появляется соответствующая иконка. Правый клик мыши по ней позволит определить множество параметров, например, расстояние до орбиты тела. Всё это подробно описано в основных обучающих миссиях. Щелчок правой клавиши мыши при зажатой клавише Ctrl помогает захватить цель (действует на все объекты, которые отображаются в Панели Обзора или находятся в космосе).

	СТАТУС БЕЗОПАСНОСТИ СИСТЕМЫ	АКТИВ-НОСТЬ CONCORD	ОРУЖИЕ ОКОЛО ВРАТ	КОЛИЧЕСТВО РУД НА АСТЕРОИДНЫХ ПОЛЯХ
High-sec	0.5-1.0	ЕСТЬ	ЕСТЬ	НЕБОЛЬШОЕ
Low-sec	0.1-0.4	НЕТ	ЕСТЬ	УМЕРЕННОЕ
0.0 (Nullsec)	0.0	НЕТ	НЕТ	ВЫСОКОЕ
ЧЕРВОТОЧИНА	-0.0	НЕТ	НЕТ ВРАТ	ОТ УМЕРЕННОГО ДО ВЫСОКОГО

АТРИБУТЫ И НАВЫКИ

Атрибуты, навыки и связанные с ними настройки отображаются в Листе Персонажа. Доступно пять атрибутов, которые определяют скорость, с которой персонаж обучается новым навыкам(Замечание: в Листе Персонажа все атрибуты записаны в целых числах, тогда как игра считает их с учётом десятых долей).
Каждый навык зависит от первичного и вторичного атрибутов.
Каждую минуту персонаж "получает" некоторое количество очков навыка, равное сумме вторичного и удвоенного первичного атрибутов.
Как утверждают, средний игрок (нацеленный на битвы, выполнение миссий или добычу ресурсов), должен стремиться уравновесить количество атрибутов, с небольшим преобладанием Восприятия и Интеллекта и пониженным Обаянием.
Важно: каждый навык имеет множитель сложности (класс), определяющий время на его изучение. Навык с множителем 1 даже до пятого уровня будет выучен довольно быстро, изучение навыка с множителем 14 до максимального уровня займет более 40 дней, даже если первичный и вторичный атрибуты максимальные.

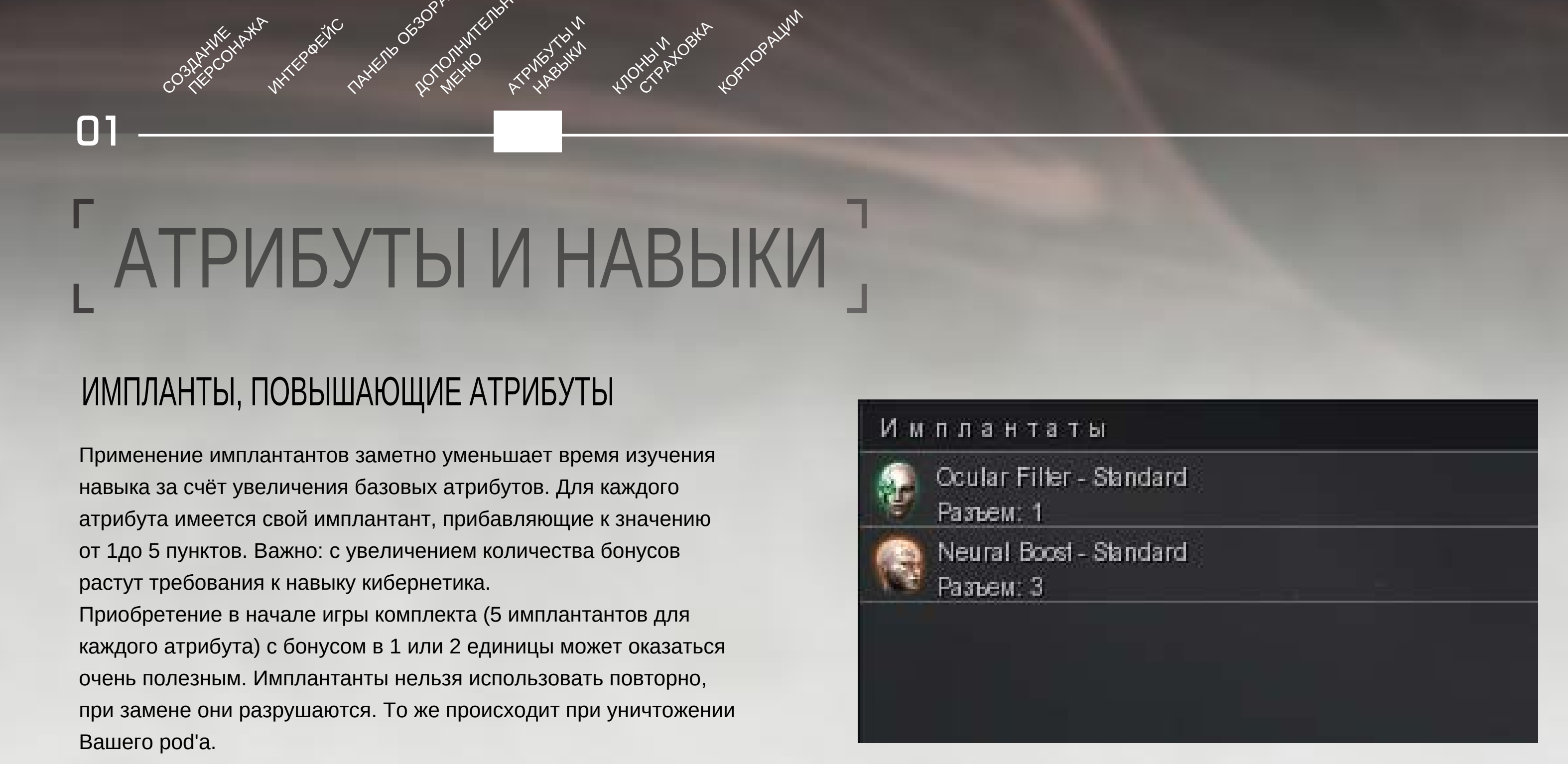
В следующей таблице содержатся требования к различным навыкам. Количество очков навыка (SP), необходимое для получения каждого следующего уровня, включает в себя очки навыков уже изученного уровня. В игре вы увидите только их разницу.

ОБУЧЕНИЕ С МАКСИМАЛЬНОЙ СКОРОСТЬЮ (2700 SP/Ч, ФОРМАТ ВРЕМЕНИ: ДД.ЧЧ.ММ.СС)										
	НАВЫК УРОВНЯ 1		НАВЫК УРОВНЯ 2		НАВЫК УРОВНЯ 3		НАВЫК УРОВНЯ 4		НАВЫК УРОВНЯ 5	
	НУЖНО SP	ВРЕМЯ НА ИЗУЧЕНИЕ С УРОВНЯ 0	НУЖНО SP	ВРЕМЯ НА ИЗУЧЕНИЕ С УРОВНЯ 0	НУЖНО SP	ВРЕМЯ НА ИЗУЧЕНИЕ С УРОВНЯ 0	НУЖНО SP	ВРЕМЯ НА ИЗУЧЕНИЕ С УРОВНЯ 0	НУЖНО SP	ВРЕМЯ НА ИЗУЧЕНИЕ С УРОВНЯ 0
КЛАСС 1	250	00:00:05:33	1414	00:00:31:25	8000	00:02:57:47	45,255	00:16:45:40	256,000	03:22:48:53
КЛАСС 2	500	00:00:11:07	2828	00:01:02:51	16,000	00:05:55:33	90,510	01:09:31:20	512,000	07:21:37:47
КЛАСС 3	750	00:00:16:40	4242	00:01:34:16	24,000	00:08:53:20	135,765	02:02:17:00	768,000	11:20:26:40
КЛАСС 4	1000	00:00:22:13	5656	00:02:05:41	32,000	00:11:51:07	181,020	02:19:02:40	1,024,000	15:19:15:33
КЛАСС 5	1250	00:00:27:47	7070	00:02:37:07	40,000	00:14:48:53	226,275	03:11:48:20	1,280,000	19:18:04:27
КЛАСС 6	1500	00:00:33:20	8484	00:03:08:32	48,000	00:17:46:40	271,530	04:04:34:00	1,536,000	23:16:53:20
КЛАСС 7	1750	00:00:38:53	9898	00:03:39:57	56,000	00:20:44:27	316,785	04:21:19:40	1,792,000	27:15:42:13
КЛАСС 8	2000	00:00:44:27	11,312	00:04:11:23	64,000	00:23:42:13	362,040	05:14:05:20	2,048,000	31:14:31:07
КЛАСС 9	2250	00:00:50:00	12,726	00:04:42:48	72,000	01:02:40:00	407,295	06:06:51:00	2,304,000	34:13:20:00
КЛАСС 10	2500	00:00:55:33	14,140	00:05:14:13	80,000	01:05:37:47	452,550	06:23:36:40	2,560,000	38:12:08:53
КЛАСС 11	2750	00:01:01:07	15,554	00:05:45:39	88,000	01:08:35:33	497,805	07:16:22:20	2,816,000	42:10:57:47
КЛАСС 12	3000	00:01:06:40	16,968	00:06:17:04	96,000	01:11:33:20	543,060	08:09:08:00	3,072,000	46:09:46:40
КЛАСС 13	3250	00:01:12:13	18,382	00:06:48:29	104,000	01:14:31:07	588,315	09:01:53:40	3,328,000	50:08:35:33
КЛАСС 14	3500	00:01:17:47	19,796	00:07:19:55	112,000	01:17:28:53	633,570	09:18:39:20	3,584,000	54:07:24:27
КЛАСС 15	3750	00:01:23:20	21,210	00:07:51:20	120,000	01:20:26:40	678,825	10:11:25:00	3,840,000	58:06:13:20
КЛАСС 16	4000	00:01:28:53	22,624	00:08:22:45	128,000	01:23:24:27	724,080	11:04:10:40	4,096,000	63:05:02:13

НЕЙРОННОЕ ПЕРЕРАСПРЕДЕЛЕНИЕ

Новые игроки могут дважды изменить атрибуты своего персонажа (значения должны быть выше базовых). После этого очередное перераспределение (remap) будет доступно через год. Следует использовать эту опцию с осторожностью. Рекомендуется составлять годовой план по развитию навыков в программе EVEMON с сайта Battleclinic.com. Это поможет оптимально использовать атрибуты. Для работы с EVEMON необходим ключ API и аккаунт в EVE старше трёх дней. Однако стоит установить программу как можно скорее. С её помощью можно получить информацию о навыках и корабля и составить планы развития. Используя её, помните, что атрибут является суммой базовых значений и бонусов от имплантанта и выученных навыков.



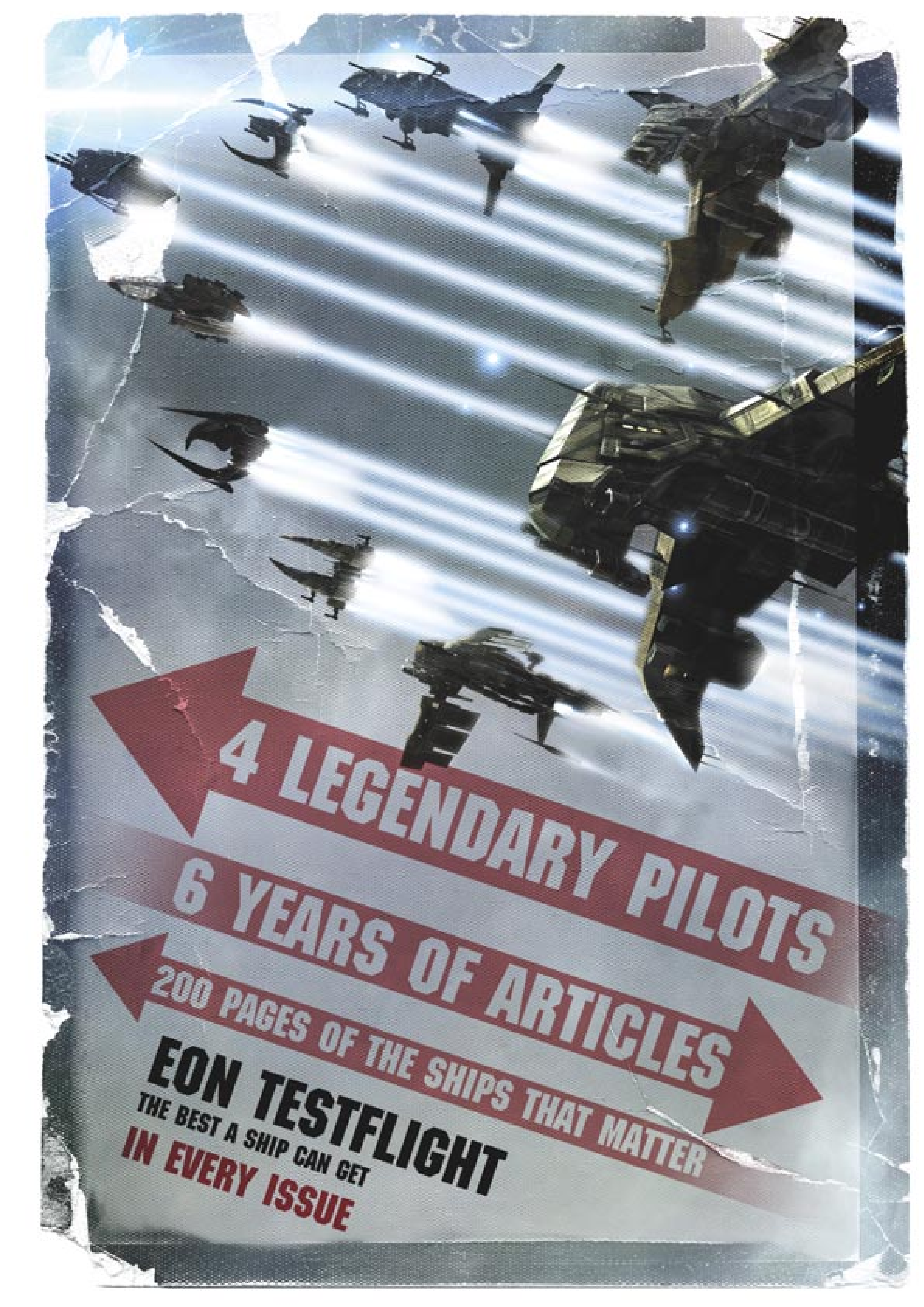


АТРИБУТЫ И НАВЫКИ

ИМПЛАНТЫ, ПОВЫШАЮЩИЕ АТРИБУТЫ

Применение имплантантов заметно уменьшает время изучения навыка за счёт увеличения базовых атрибутов. Для каждого атрибута имеется свой имплантант, прибавляющие к значению от 1до 5 пунктов. Важно: с увеличением количества бонусов растут требования к навыку кибернетика.
Приобретение в начале игры комплекта (5 имплантантов для каждого атрибута) с бонусом в 1 или 2 единицы может оказаться очень полезным. Имплантанты нельзя использовать повторно, при замене они разрушаются. То же происходит при уничтожении Вашего pod'a.

НАЗВАНИЕ ИМПЛАНТА				НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ	
Limited Ocular Filter	Perception	+1	1	Science III	Cybernetics I
Limited Ocular Filter - Beta	Perception	+2	1	Science III	Cybernetics I
Ocular Filter - Basic	Perception	+3	1	Science III	Cybernetics I
Ocular Filter - Standard	Perception	+4	1	Science III	Cybernetics IV
Ocular Filter - Improved	Perception	+5	1	Science III	Cybernetics V
Limited Memory Augmentation	Memory	+1	2	Science III	Cybernetics I
Limited Memory Augmentation - Beta	Memory	+2	2	Science III	Cybernetics I
Memory Augmentation - Basic	Memory	+3	2	Science III	Cybernetics I
Memory Augmentation - Standard	Memory	+4	2	Science III	Cybernetics IV
Memory Augmentation - Improved	Memory	+5	2	Science III	Cybernetics V
Limited Neural Boost	Willpower	+1	3	Science III	Cybernetics I
Limited Neural Boost - Beta	Willpower	+2	3	Science III	Cybernetics I
Neural Boost - Basic	Willpower	+3	3	Science III	Cybernetics I
Neural Boost - Standard	Willpower	+4	3	Science III	Cybernetics IV
Neural Boost - Improved	Willpower	+5	3	Science III	Cybernetics V
Limited Cybernetic Subprocessor	Intelligence	+1	4	Science III	Cybernetics I
Limited Cybernetic Subprocessor - Beta	Intelligence	+2	4	Science III	Cybernetics I
Cybernetic Subprocessor - Basic	Intelligence	+3	4	Science III	Cybernetics I
Cybernetic Subprocessor - Standard	Intelligence	+4	4	Science III	Cybernetics IV
Cybernetic Subprocessor - Improved	Intelligence	+5	4	Science III	Cybernetics V
Limited Social Adaptation Chip	Charisma	+1	5	Science III	Cybernetics I
Limited Social Adaptation Chip - Beta	Charisma	+2	5	Science III	Cybernetics I
Social Adaptation Chip - Basic	Charisma	+3	5	Science III	Cybernetics I
Social Adaptation Chip - Standard	Charisma	+4	5	Science III	Cybernetics IV
Social Adaptation Chip - Improved	Charisma	+5	5	Science III	Cybernetics V


4 LEGENDARY PILOTS
6 YEARS OF ARTICLES
200 PAGES OF THE SHIPS THAT MATTER
EON TESTFLIGHT
THE BEST A SHIP CAN GET
IN EVERY ISSUE

АТРИБУТЫ И НАВЫКИ

СКОРОСТЬ ИЗУЧЕНИЯ НАВЫКОВ

Чем больше Ваши атрибуты, тем выше скорость обучения. Она вычисляется по следующей формуле:
SP / Минут = (Первичный атрибут + Вторичный атрибут /2)
Время, которое будет затрачено на изучение навыка, равна произведению SP указанного навыка на множитель сложности (класса), поделённый на скорость обучения.
Если Вы увеличиваете значения атрибутов при помощи имплантантов или нейронного перераспределения, то изучение навыков, требующих эти атрибуты, проходит быстрее. В таблице приведён пример для навыка Наука класса 1 с двумя атрибутами - Память и Интеллект.

УВЕЛИЧЕНИЕ АТРИБУТОВ ПРИ ПОМОЩИ ИМПЛАНТАНТОВ ИЛИ НЕЙРОННОГО ПЕРЕРАСПРЕДЕЛЕНИЯ УСКОРЯЕТ ИЗУЧЕНИЕ НАВЫКОВ.

		ВРЕМЯ ИЗУЧЕНИЯ ПРИ РАВНЫХ АТРИБУТАХ (ДД.ЧЧ.ММ.СС)						
		НЕОБХОДИМО SP	БЕЗ ИМПЛАНТОВ ИНТ: 20, ПАМ: 20	ИМПЛАНТ +1 ИНТ: 20, ПАМ: 20	ИМПЛАНТ +2 ИНТ: 20, ПАМ: 20	ИМПЛАНТ +3 ИНТ: 20, ПАМ: 20	ИМПЛАНТ +4 ИНТ: 20, ПАМ: 20	ИМПЛАНТ +5 ИНТ: 20, ПАМ: 20
УРОВЕНЬ НАВЫКА	1	250	00:00:08:20	00:00:07:56	00:00:07:35	00:00:07:15	00:00:06:57	00:00:06:40
	2	1414	00:00:47:08	00:00:44:53	00:00:42:51	00:00:40:59	00:00:39:17	00:00:37:42
	3	8000	00:04:26:40	00:04:13:58	00:04:02:25	00:03:51:53	00:03:42:13	00:03:33:20
	4	45255	01:01:08:30	00:23:56:40	00:22:51:22	00:21:51:44	00:20:57:05	00:20:06:48
	5	256000	05:22:13:20	05:15:26:59	05:09:17:35	05:03:40:17	04:22:31:07	04:17:46:40
		SP / ЧАС	**1800**	**1890**	**1980**	**2070**	**2160**	**2250**

		ВРЕМЯ ИЗУЧЕНИЯ С ПЕРЕРАСПРЕДЕЛЕНИЕМ АТРИБУТОВ (ДД.ЧЧ.ММ.СС)						
		НЕОБХОДИМО SP	БЕЗ ИМПЛАНТОВ ИНТ: 27, ПАМ: 21	ИМПЛАНТ +1 ИНТ: 27, ПАМ: 21	ИМПЛАНТ +1 ИНТ: 27, ПАМ: 21	ИМПЛАНТ +1 ИНТ: 27, ПАМ: 21	ИМПЛАНТ +1 ИНТ: 27, ПАМ: 21	ИМПЛАНТ +1 ИНТ: 27, ПАМ: 21
УРОВЕНЬ НАВЫКА	1	250	00:00:06:40	00:00:06:25	00:00:06:10	00:00:05:57	00:00:05:45	00:00:05:33
	2	1414	00:00:37:42	00:00:36:15	00:00:34:55	00:00:33:40	00:00:32:30	00:00:31:25
	3	8000	00:03:33:20	00:03:25:08	00:03:17:32	00:03:10:29	00:03:03:54	00:02:57:47
	4	45255	00:20:06:48	00:19:20:23	00:18:37:24	00:17:57:30	00:17:20:21	00:16:45:40
	5	256000	04:17:46:40	04:13:24:06	04:09:20:59	04:05:35:14	04:02:05:03	03:22:48:53
		SP / ЧАС	**2250**	**2340**	**2430**	**2520**	**2610**	**2700**

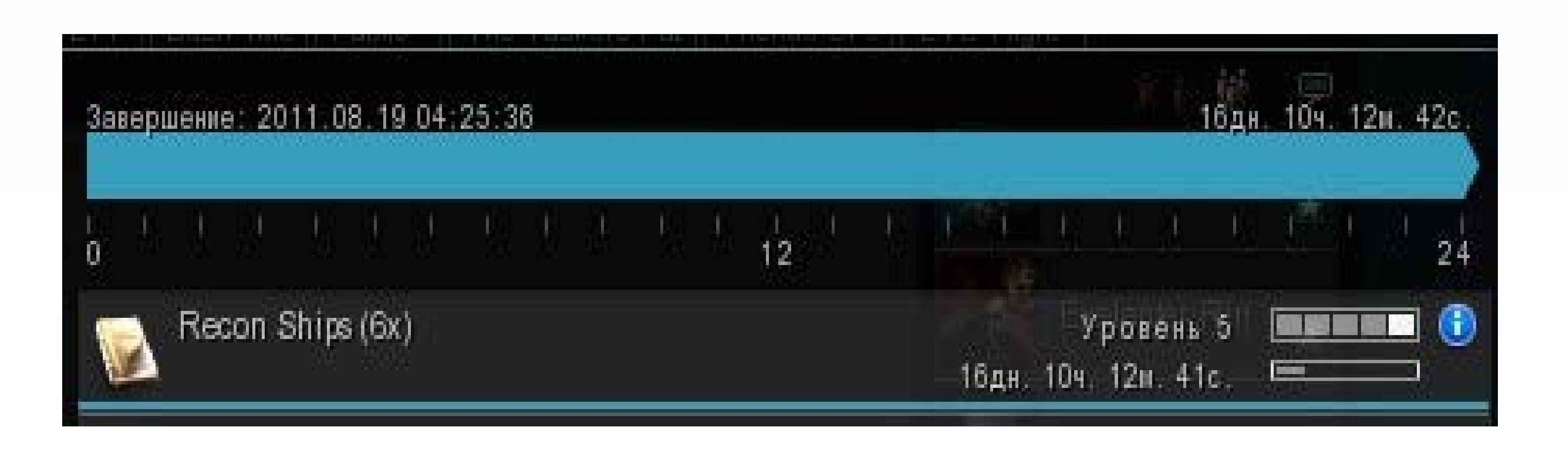
Замечание: значения для наглядности округлены до целых. Программа вычисляет значение в виде десятичной дроби. Например, для расчёта скорости будет применяться "реальное" значение 20.90, но в Листе Персонажа Вы увидите 21.

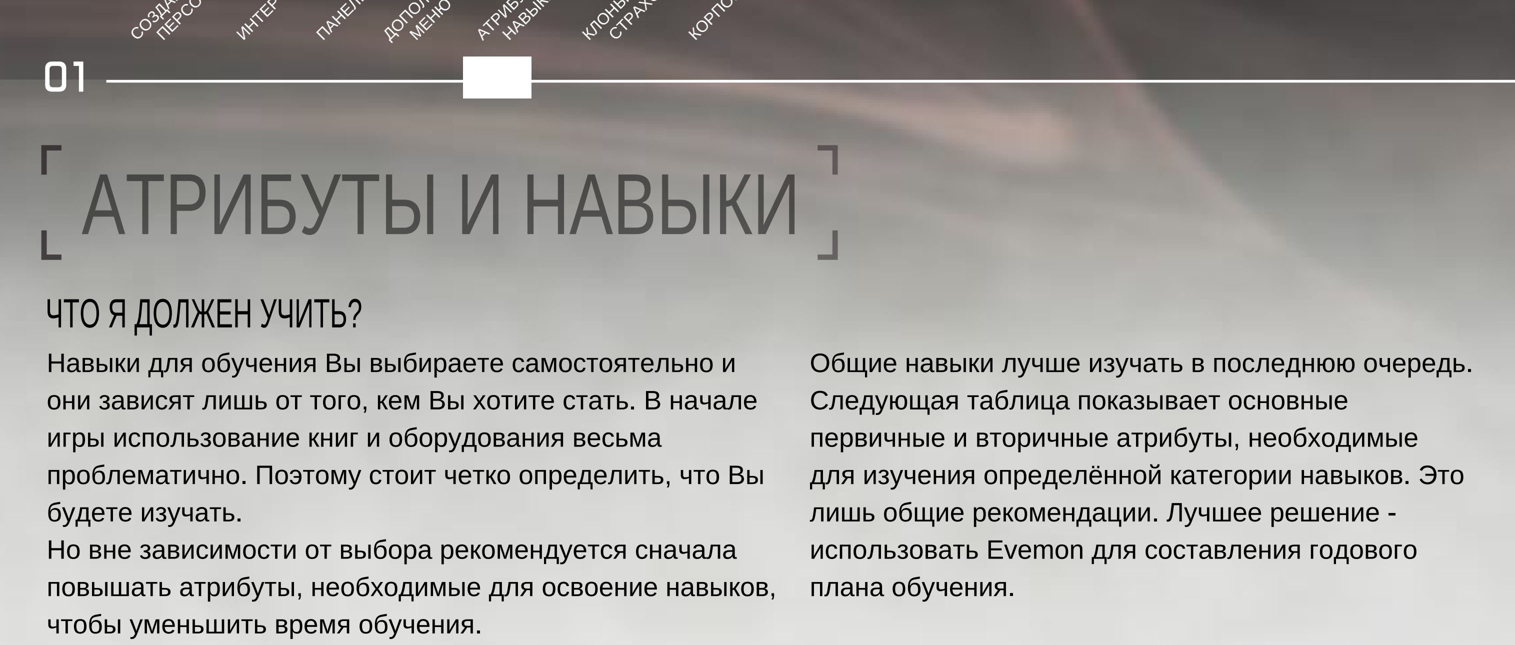
ПОРЯДОК ОБУЧЕНИЯ

Первое "золотое правило" EVE: постоянно улучшайте персонажа! Первым делом увеличьте навыки Наука и Кибернетика (необходимо применения для имплантантов).
Очередь Изучаемых Навыков создана специально для непрерывного обучения и представляет собой список навыков, к изучению которых следует приступить в течение следующих 24 часов. Поэтому постоянный надзор за персонажем не требуется. Очередь рассчитана на 24 часа, поэтому обучение последнему навыку в списке должно начаться в этот период, даже если закончится оно значительно позже.
Для изучения навыка необходимы книги. Можно выбрать между освоением абсолютно нового и улучшением уже имеющегося навыка. Если атрибуты имеют необходимые значения, то навык будет автоматически добавлен в Очередь (при условии, что его изучение начнётся в пределах ближайших 24 часов) для повышения уровня. Если атрибуты не соответствуют необходимым требованиям, то навык будет отмечен уровнем 0.
Вы можете управлять Очередью, выбрав Открыть Очередь Обучения в соответствующей области Листа Персонажа. Справа отобразится список навыков, а слева - Очередь Обучения. Выберите навык из списка и нажмите на кнопку Добавить, чтобы поставить его в очередь. В окне Очереди с помощью соответствующей кнопки можно отобразить все навыки, даже если они не попадают в установленный 24-часовой период. Кнопка Удалить убирает выбранный навык из Очереди. Кнопка Применить сохраняет изменения.



ОЧЕРЕДЬ ИЗУЧАЕМЫХ НАВЫКОВ СОЗДАНА СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ НЕПРЕРЫВНОГО ОБУЧЕНИЯ





АТРИБУТЫ И НАВЫКИ

ЧТО Я ДОЛЖЕН УЧИТЬ?

Навыки для обучения Вы выбираете самостоятельно и они зависят лишь от того, кем Вы хотите стать. В начале игры использование книг и оборудования весьма проблематично. Поэтому стоит четко определить, что Вы будете изучать.
Но вне зависимости от выбора рекомендуется сначала повышать атрибуты, необходимые для освоение навыков, чтобы уменьшить время обучения.

Общие навыки лучше изучать в последнюю очередь. Следующая таблица показывает основные первичные и вторичные атрибуты, необходимые для изучения определённой категории навыков. Это лишь общие рекомендации. Лучшее решение - использовать Evemon для составления годового плана обучения.

	ИНТЕЛЛЕКТ (ИНТ)	ВОСПРИЯТИЕ (ВОС)	ОБАЯНИЕ (ОБ)	СИЛА ВОЛИ (СВ)	ПАМЯТЬ (ПАМ)
Corp. Management	-	-	Вторичный	-	Первичный
Drones	-	Вторичный	-	-	Вторичный
Electronics	Первичный	-	-	-	Вторичный
Engineering	Первичный	-	-	-	Вторичный
Gunnery	-	Первичный	-	Вторичный	-
Industry	Вторичный	-	-	-	Первичный
Leadership	-	-	Первичный	Вторичный	-
Mechanic	Первичный	-	-	-	Вторичный
Missile Launcher	-	Первичный	-	Вторичный	-
Navigation	Первичный	Вторичный	-	-	-
Planet Management	Первичный	-	Первичный	-	Вторичный
Science	Первичный	-	-	-	Вторичный
Social	Вторичный	-	Первичный	-	-
Spaceship Command	-	Первичный	-	Вторичный	-
Subsystems	Важны все навыки, кроме обаяния				
Trade				Первичный	Вторичный

КАРЬЕРА	РЕКОМЕНДУЕМЫЕ НАВЫКИ
Базовые (для всех)	Energy Management, Energy Systems Operation, Engineering, Electronics, Spaceship Command, Navigation, Warp Drive Operation
Навыки для добычи минералов	Mining, Industry, Refining, Drones, Mining Drone Operation, Refinery Efficiency, Mining Barges, Exhumers
Навыки для промышленника	Industry, Production Efficiency, Metallurgy, Mass Production
Корабли Amar	Small Energy Turret, Repair Systems, Controlled Burst, Gunnery, Energy Systems Operation, Hull Upgrades, Motion Prediction, Sharpshooter, Rapid Firing, Missile Launcher Operation, Long Range Targeting
Корабли Caldari	Missile Launcher Operation, Small Hybrid Turret, Standard Missiles, Rockets, Gunnery, Shield Operation, Shield Management, Long Range Targeting, Sharpshooter, Motion Prediction, Rapid Firing, Controlled Burst
Корабли Gallente	Small Hybrid Turret, Gunnery, Drones, Scout Drone Operation, Repair Systems, Hull Upgrades, Controlled Burst, Sharpshooter, Motion Prediction, Long Range Targeting, Rapid Firing
Корабли Minmatar	Small Projectile Turret, Gunnery, Motion Prediction, Rapid Firing, Sharpshooter, Shield Operation, Shield Management, Missile Launcher Operation, Standard Missiles, Rockets, Long Range Targeting

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

Значительная часть оборудования, кораблей и имплантантов требует определённые навыки для использования. Их можно увидеть в окне информации об объекте на вкладке Требования. Некоторые корабли требуют группы специальных навыков. Например, для использования Caldari frigate необходим навык Caldari Frigates skill. Также есть группы кораблей, требующих особых умений. Вы можете одинаково хорошо использовать Gallente destroyer и Caldari destroyer, изучив определённый навык.

Как Вы видите, для использования оборудования и имплантантов часто необходимы навыки. Однако, что именно необходимо учить? Что требуется для управления конкретным кораблём или для установки выбранного модуля? Это хороший вопрос и на него нет однозначного ответа. Тот факт, что Вы можете управлять определённым кораблём, ещё не даёт Вам каких-либо преимуществ. Самое дорогое оборудование будет бесполезно, если Вы не можете правильно им воспользоваться.

Зелёная галочка означает, что навык изучен до необходимого уровня. Жёлтый круг означает, что навык изучен недостаточно хорошо. Красный крест означает полное отсутствие необходимого навыка. Вы должны улучшить атрибуты и изучить навык.

После покупки и "вживления" красный крест в списке требований сменится на жёлтый круг.

ПОКУПКА НАВЫКОВ

На Рынке можно узнать, подходят ли Ваши навыки для использования того или иного оборудования/корабля/имплантанта. Зелёная иконка книги рядом с изображением объекта означает, что необходимые умения уже получены. Наведите курсор на красную иконку книги, чтобы посмотреть недостающие навыки. Если модуль не подходит к Вашему кораблю, иконки CPU и PG будут красными. Результаты можно фильтровать по требуемым навыкам. Не забывайте отключать фильтры, если они уже не нужны.

Фильтры во вкладке Настройки Рынка:

- Цена • Дистанция • Количество

Отображать результаты в:

- High-sec • Low-sec • Nullsec

Управление космическими кораблями: Информация
Heavy Assault Ships
Описание | Характеристики | Требования
Навыки
Требуемый первичный навык
Assault Ships Уровень IV
Spaceship Command Уровень III
Engineering Уровень V
Mechanic Уровень V
Требуемый вторичный навык
Weapon Upgrades Уровень V
Gunnery Уровень II
Требуемый третичный навык
Spaceship Command Уровень V

Линейный корабль: Информация
Typhoon
Описание | Характеристики | Служба оснащения | Требования | Рекомендуется | Варианты
Навыки
Требуемый первичный навык
Minmatar Battleship Уровень I
Spaceship Command Уровень IV
Minmatar Cruiser Уровень IV
Spaceship Command Уровень III
Minmatar Frigate Уровень IV
Spaceship Command Уровень I

Информация | Группы | Мои заказы | Настройки
Настройки фильтра - применить к вкладке «Информация»
Цена От 0.00 до 100,000.00
Прыжки От 0 до 20
Количество От 0 до 1,000
Допустимое отклонение цены продажи От 0 до 0
Допустимое отклонение цены покупки От 0 до 0
Показывать заказы в системах с высоким уровнем безопасности
Показывать заказы в системах с низким уровнем безопасности
Показывать заказы в системах с нулевым уровнем безопасности
Расширенные настройки
Фильтровать по навыкам
Фильтровать по CPU и энергосети
Фильтровать по неизученным навыкам
Автоматически обновлять данные рынка



КЛОНЫ И СТРАХОВКА

Второе "золотое правило" EVE: постоянно совершенствуйте клона! Создавать и обновлять клона можно на любой станции, имеющей медицинский центр. Достаточно нажать Обновить Клона. Из списка следует выбрать клона, которые может вместить больше SP, чем у Вас имеется в данный момент. Если Ваш pod разрушен (что редко происходит в секторах high-sec), а клон не вмещает достаточное количество очков навыка, то Вы потеряете часть SP. Поэтому следует постоянно следить за тем, чтобы клон был "на голову" выше Ваших умений, но и не стоит менять его каждые несколько дней. Вместимость клона характеризует значение Сохраненные Очки Навыков
Замечание! Если ваш клон не актуален, навык с наибольшим количеством SP потеряет 5% разницы между имеющимся клоном и общим количеством SP. Это часто приводит к невозможности использования модуля и необходимости заново изучать навык.

СЛУЖБА КЛОНОВ ДЛЯ ПРЫЖКА

Вам, возможно, необходимы разные наборы имплантантов для профессиональной деятельности (исследования, производство, миссии агентов, PvP), или путешествия налегке. Поэтому удобно иметь несколько клонов, каждый со своим набором имплантантов. Решением таких проблем является сервис, предоставляющий клонов для прыжка - Jump Clones. Навык Infomorph Psychology skill определяет количество jump clones, которое может взять персонаж (помимо медицинского клона). Вы можете использовать таких клонов один раз в 24 час в соответствии с правилами:

Отношения с корпорацией, предоставляющей сервис, должны быть выше значения 8.0. Станция должна иметь медицинский центр. В nullsec-системах станция, принадлежащая игрокам, должна иметь разрешения для создания jump clones.

Вы можете переключать jump clones один раз в сутки.
На станции/аванпосте/корабле может быть не более одного ожидающего Вас jump clone. Можно переключать jump clone, если они находятся в одном месте.

Все имплантанты и оборудование остаются в месте, из которого Вы совершали прыжок.

Для совершения прыжка необходимо находится в pod'e, приостановить обучением навыкам и отключить таймер сессии.

Использование сервис Jump Clone никак не влияет на Вашего медицинского клона и позволяет решать множество задач:

- Исследование
- Переработка
- Добыча минералов
- Миссии агентов
- PvP
- Руководство

Выберите пункт Jump Clones в Листе Персонажа, а затем укажите место для прыжка. В открывшемся окне доступна информация об установленных имплантантах, а также о времени последнего использования клона.

СТРАХОВАНИЕ КОРАБЛЯ

Третье "золотое правило" EVE: Всегда страхуйте свой корабль! Простая небрежность, атака других игроков или NPC - в игре часто возникают ситуации, когда игрок может лишиться своего сокровища. Наблюдать гибель корабля, доставшегося огромным трудом, - не самое приятное занятие.
Как избежать этого? Застрахуйте Ваш корабль! Сделать это можно на станции. Выбирайте самый дорогой вариант, поскольку он - самый выгодный. И помните, что страховка покрывает лишь стоимость корабля, без учёта оборудования и груза.
Страховая премия Фракционных и Tech2 судов не соответствует их рыночной стоимости, поэтому старайтесь не потерять их.
Страховой взнос необходимо платить с определённой периодичностью (каждые 12 недель, а также при смене корабля).
Страховка от корпорации продолжает действовать даже в том случае, если Вы продаёте корабль или сдаёте его в аренду. Если вы застраховали корабль на себя и он уничтожен, то Вы получите выплату. Если корабль застрахован на корпорацию (необходим корп ангар), выплата произойдет только в том случае, если корабль потерян членом этой корпорации.
Суммарная стоимость страховки и корабля больше рыночной цены нового судна, поэтому Вам не удастся спекулировать. Убедитесь в этом, сравнив значения полей Стоимость и Сумма Выплат.

Стоимость страховки

Выберите уровень страхования (12 недель)

- Базовый
  Стоимость 2,355,043.00 ISK - Ориентировочная сумма выплат 23,550,430.00 ISK
- Стандартный
  Стоимость 4,710,086.00 ISK - Ориентировочная сумма выплат 28,260,516.00 ISK
- Бронзовый
  Стоимость 7,065,129.00 ISK - Ориентировочная сумма выплат 32,970,602.0 ISK
- Серебряный
  Стоимость 9,420,172.00 ISK - Ориентировочная сумма выплат 37,680,688.00 ISK
- Золотой
  Стоимость 11,775,215.00 ISK - Ориентировочная сумма выплат 42,390,774.0 ISK
- Платиновый
  Стоимость 14,130,258.00 ISK - Ориентировочная сумма выплат 47,100,860.0 ISK

OK | Отменить

УРОВЕНЬ ПРЕДМЕТА

Эта глава содержит советы по выбору оборудования. Одно оружие может причинять больший урон, иметь более высокий tracking или потреблять меньше энергии. Другое - вмещать больше патронов. Узнать всю информацию, особенно при большом выборе оружия, порой очень трудно. Опознать модули T2 (Tech 2) можно по небольшому желтому треугольнику и римской цифре "II" в левом верхнем углу иконки. Но как быть с остальным, так называемым "именованным", оборудованием? Это довольно сложный вопрос, особенно для новичка.
Но разработчики уже позаботились об этом. В игре присутствует система классификации модулей. Meta Group и Meta Level помогают определить лучший модуль при сравнении группы объектов. Для просмотра данных достаточно щелкнуть правой клавишей мыши на модуле и выбрать Показать Информацию -> Атрибуты или использовать синюю иконку с буквой 'i' рядом с именем.

Large Shield Booster I	Tech I
Large Converse I Deflection Catalyzer	Tech I
Large Neutron Saturation Injector I	Tech I
Large Clarity Ward Booster I	Tech I
Large C5-L Emergency Shield Overload I	Tech I
Large Shield Booster II	Tech II
Large 'Outlaw' Shield Booster	Storyline
Domination Large Shield Booster	Faction
Republic Fleet Large Shield Booster	Faction
Caldari Navy Large Shield Booster	Faction
Dread Guristas Large Shield Booster	Faction
Gist C-Type Large Shield Booster	Deadspace
Kaikka's Modified Large Shield Booster	Officer
Pith C-Type Large Shield Booster	Deadspace
Gist B-Type Large Shield Booster	Deadspace

КЛОНЫ И СТРАХОВКА

META GROUP И META LEVEL

Meta Groups - это удобная классификация оборудования, позволяющая узнать о его происхождении. Так, промышленность выпускает модули Tech I и Tech II и корабли Tech III. Их можно приобрести на Рынке или с помощью Контрактов. Остальные типы оборудования необходимо искать самостоятельно во wreck'e и контейнерах или покупать у других пилотов.

Существует несколько Meta Groups:

Civilian: Модули начального уровня. Практически не требуют наличия навыков, но и не приносят ощутимой пользы. Легко можно приобрести на Рынке, но применять их не рекомендуется.

Tech I: Вероятно, самый используемый тип оборудования. В эту категорию попадают как базовые (Meta Level 0), так и "именованные" (Meta Level 4) модели. Модули Tech I можно приобрести на Рынке.

Storyline: Редкие и дорогие модули, получить которые (иногда - в виде чертежей) можно только при прохождении миссий. Имеют метку Meta 6 и превосходят по своим характеристикам оборудование типа Meta 4. Отдельные модели могут быть лучше модулей Tech II.

Tech II: Самые совершенные модули из доступных игроку для производства. Имеют повышенную эффективность и более высокие требования к навыкам по сравнению с Tech I. Модули этого типа можно приобрести на рынке (имеют метку Meta 5).

Faction: К этому типу относится оборудование, модифицированное различными фракциями. Приобрести его можно в специальном магазине в обмен на очки лояльности (и, возможно, некоторое количество dog tags или ISK). Превосходят по эффективности Tech II, требуют меньшее количество навыков, но стоят на порядок дороже. Имеют метку Meta 8 или Meta 9.

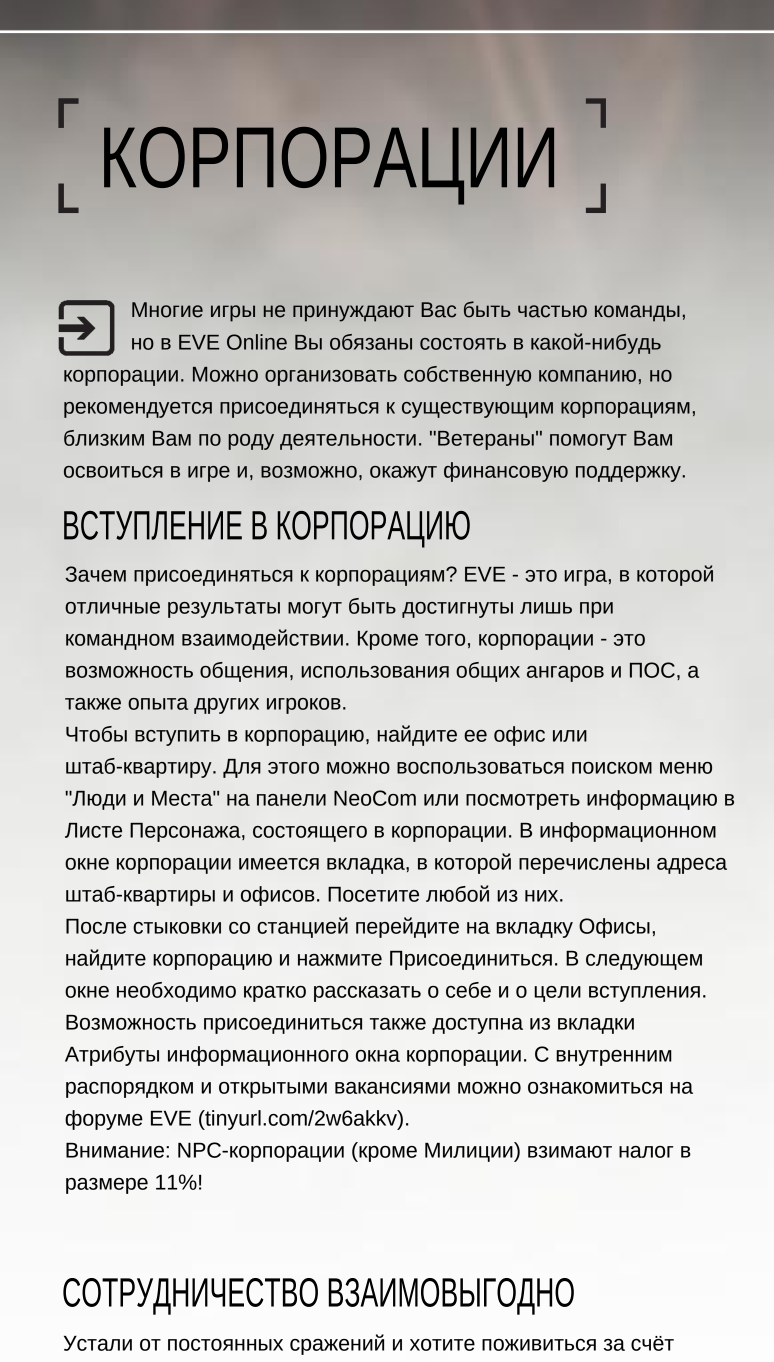
Deadspace: Присутствуют в так называемых Комплексах с уровнем от 1 до 10. Имеют огромную ценность (от миллионов до миллиардов ISK) и Meta Level в пределах от 10 до 14. Получить их довольно трудно, потому что NPC, находящиеся в Комплексах, могут уничтожать Deadspace-модули.

TYPE NAME	META GROUP	META LEVEL
Large Shield Booster I	Tech I	0
Large Converse I Deflection Catalyzer	Tech I	1
Large Neutron Saturation Injector I	Tech I	2
Large Clarity Ward Booster I	Tech I	3
Large C5-L Emergency Shield Overload I	Tech I	4
Large Shield Booster II	Tech II	5
Large 'Outlaw' Shield Booster	Storyline	6
Domination Large Shield Booster	Faction	8
Republic Fleet Large Shield Booster	Faction	8
Caldari Navy Large Shield Booster	Faction	9
Dread Guristas Large Shield Booster	Faction	9
Gist C-Type Large Shield Booster	Deadspace	11
Kaikka's Modified Large Shield Booster	Officer	11
Pith C-Type Large Shield Booster	Deadspace	11
Gist B-Type Large Shield Booster	Deadspace	12
Hakim's Modified Large Shield Booster	Officer	12
Pith B-Type Large Shield Booster	Deadspace	12
Thon's Modified Large Shield Booster	Officer	12

Officer: Самое лучшее оборудование, с параметром Meta в пределах от 10 до 14. Сравнимо с Deadspace-модулями, а порой может быть более эффективным. В игре есть ряд модулей, которые существуют только в варианте Officer; их стоимость может измеряться миллиардами ISK. К примеру, Chelm's Modified Cap Recharger можно приобрести "всего" за 6-8 миллиардов. Многие пилоты за годы игры ни разу не встречали Офицеров, а те, кому это удалось, не всегда могли получить желаемый модуль.

Таким образом, чем больше значение Meta Level, тем лучше и дороже модуль (исключение составляют Tech II). Выше приведены примеры модификаций одного и того же модуля.

КОРПОРАЦИИ



Многие игры не принуждают Вас быть частью команды, но в EVE Online Вы обязаны состоять в какой-нибудь корпорации. Можно организовать собственную компанию, но рекомендуется присоединяться к существующим корпорациям, близким Вам по роду деятельности. "Ветераны" помогут Вам освоиться в игре и, возможно, окажут финансовую поддержку.

ВСТУПЛЕНИЕ В КОРПОРАЦИЮ

Зачем присоединяться к корпорациям? EVE - это игра, в которой отличные результаты могут быть достигнуты лишь при командном взаимодействии. Кроме того, корпорации - это возможность общения, использования общих ангаров и ПОС, а также опыта других игроков.

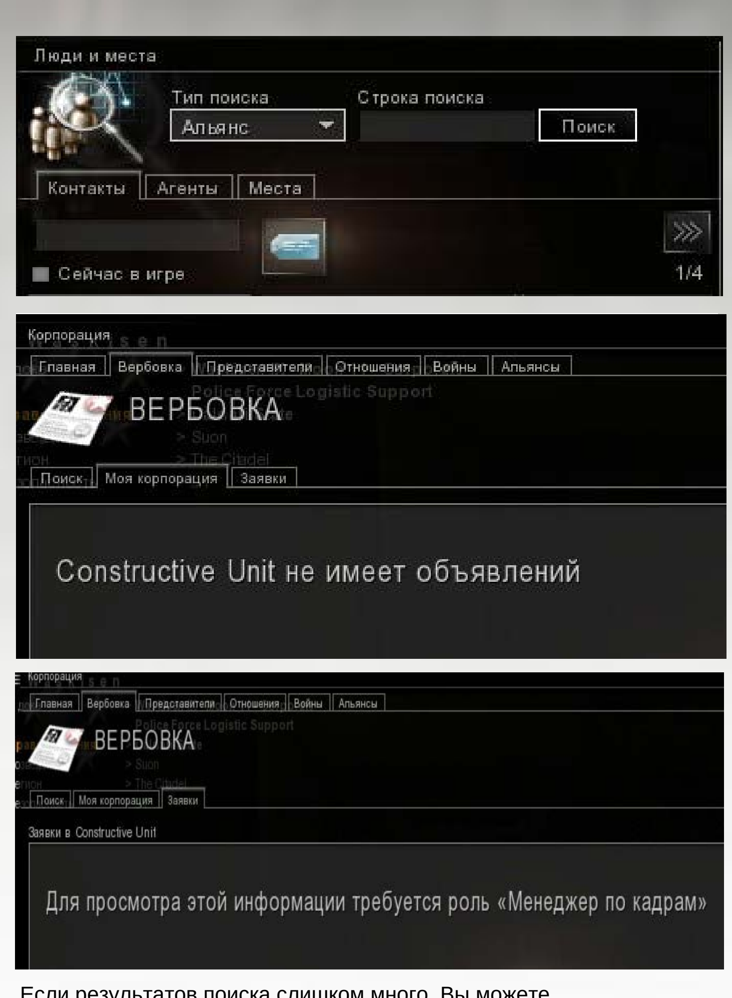
Чтобы вступить в корпорацию, найдите ее офис или штаб-квартиру. Для этого можно воспользоваться поиском меню "Люди и Места" на панели NeoCom или посмотреть информацию в Листе Персонажа, состоящего в корпорации. В информационном окне корпорации имеется вкладка, в которой перечислены адреса штаб-квартиры и офисов. Посетите любой из них.

После стыковки со станцией перейдите на вкладку Офисы, найдите корпорацию и нажмите Присоединиться. В следующем окне необходимо кратко рассказать о себе и о цели вступления. Возможность присоединиться также доступна из вкладки Атрибуты информационного окна корпорации. С внутренним распорядком и открытыми вакансиями можно ознакомиться на форуме EVE (tinyurl.com/2w6akkv).

Внимание: NPC-корпорации (кроме Милиции) взимают налог в размере 11%!

СОТРУДНИЧЕСТВО ВЗАИМОВЫГОДНО

Устали от постоянных сражений и хотите поживиться за счёт добычи на просторах Империи? Или, может быть, впервые ищете корпорацию? Так или иначе, Вам будет полезна вкладка "Другие объявления". Здесь Вы легко найдёте подходящую Вам корпорацию. Поиск производится в соответствии с регионом, количеством участников, очков опыта (SP) и Вашим отношением к альянсам.



Если результатов поиска слишком много, Вы можете воспользоваться панелью фильтра, чтобы оставить объявления, точно соответствующие Вашим запросам.

Полученный список предоставляет доступ к некоторой информации, такой как время создания и срок действия объявления, название корпорации, принадлежность к альянсу и местоположение офиса. Двойной щелчок по объявлению предоставляет доступ к сведениям о всех доступных вакансиях корпорации.



КОРПОРАЦИИ

СОЗДАНИЕ КОРПОРАЦИИ

Чтобы создать новую корпорацию, в панели Neocom выберите Корпорации, затем - Создать Новую Корпорацию. В открывшемся окне необходимо ввести следующие данные:

Логотип

Полное название корпорации

Краткое название корпорации

Размер налога

Домашняя страница (если имеется)

Краткое описание

Сохранить изменения

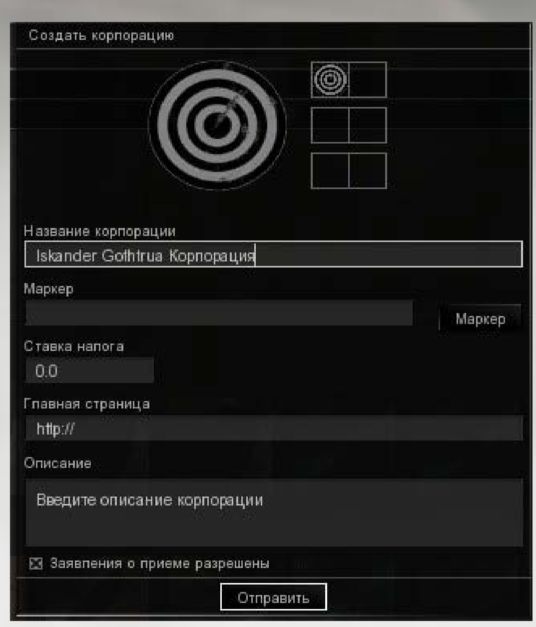
Для создания корпорации не требуется владения особыми навыками. Необходимо лишь изучить Corporation Management (+10 членов корпорации за каждый уровень) и Ethnic Relations (возможность принимать в корпорацию представителей других рас). Чтобы создать штаб-квартиру, необходимо выбрать подходящую станцию, состыковаться с ней и выбрать пункт "Move HQ Here".
На станции можно арендовать офис. Его можно использовать для привлечения в корпорацию новых участников.
Обратите внимание: чем популярнее место, тем выше за него арендная плата. В качестве примера можно привести торговые центры - Jita, Amarr и другие. Если Вы считаете плату слишком высокой, поищите другие варианты в этой или соседних системах. Разница может быть существенна. К примеру, 10k ISK против 40kk ISK. Для создания корпорации рекомендуется иметь стартовый капитал в размере 1,5kk ISK.

ВЫХОД ИЗ КОРПОРАЦИИ

Если Вы решили выйти из корпорации, необходимо отказаться от всех ролей и званий. Для этого щелкните правой клавишей мыши на портрете Вашего персонажа и в контекстном меню выберите Выйти Из Корпорации - Удалить Все Роли. Затем следует ожидать в течение суток. Если у Вас нет званий, Вы можете выйти из корпорации без промедления. Для этого в упомянутом контекстном меню необходимо выбрать пункт Выйти из Корпорации - Подтвердить Выход.
При выходе из корпорации Вы автоматически становитесь членов NPC-корпорации соответствующей фракции вашей расы. Также можно перейти из одной корпорации в другую; при наличии званий следует ожидать в течение суток.

РОЛИ И ЗВАНИЯ

В основе любой корпорации стоят люди, распределяющие роли и звания между участниками. Они несут большую ответственность, поскольку своими действиями влияют на будущее корпорации.



Будьте осторожны, распределяя роли. В истории EVE имеются примеры, когда излишнее доверие становилось серьёзной угрозой для фирмы. Поэтому рекомендуется назначать новым членам корпорации базовые права доступа.
Руководить корпорацией довольно просто: установите соответствующую роль для каждого звания. Новичок, принимая звание, будет получать соответствующие права. Ничего сложного, однако уже после десятого принятого человека Вы появится желание упростить процесс. Назначать типичные роли или указывать права доступа индивидуально - решать Вам.
Подбор участников и грамотное распределение ролей между ними - это залог успеха корпорации. Существует три вида ролей: Normal, Divisional и Grantable. Роли Normal могут быть предоставлены любому члену корпорации; роли Grantable могут быть переданы кому-то еще, то есть данный член корпорации может назначить свою роль другому участнику; роли Divisional предоставляют доступ к кошельку корпорации (включая сведениях о покупках) и балансу подразделения (если доступ для них открыт).

Могут быть назначены следующие роли:

Accountant: Управляет финансовыми делами корпорации. Имеет полный доступ к счетам и может оплачивать их при наличии необходимой суммы в кошельке корпорации. Ему доступны сведения о том, кто владеет акциями и в каком количестве. Accountant может свободно распоряжаться имуществом корпорации (как его покупкой, так и продажей). Товары, оплаченные со счёта корпорации, попадают в раздел поставок и могут быть перемещены только членами с ролью Accountant. Вручную переместить имеющиеся предметы в раздел поставок невозможно..

Accountant (Divisional): Роль предоставляет доступ к кошельку корпорации, позволяет оплачивать счета и просматривать баланс, журнал, историю операций и акции.

Auditor: Лицо, осуществляющее наблюдение за игроками и их участием в корпорации.

Config Equipment: Человек, ответственный за установку и снятие с якоря, переименование и конфигурацию контейнеров корпорации.

Config Starbase Equipment: Человек, ответственный за установку и снятие с якоря, переименование, конфигурацию, а также включение и отключение башен управления и модулей ПОС.

Director: Директор имеет такие же возможности, что и президент компании. Он может принимать и увольнять людей, а также назначать им любые роли вида Normal и Grantable (кроме Директора). Эта особенность полезна для многонациональных корпораций, члены которых проживают в различных временных зонах. Роль Директора очень важна для стабильного роста, поскольку позволяет снять часть нагрузки с Президента.

Factory Manager: Роль позволяет человеку создавать научные и производственные сооружения (для PE, ME, исследований и т.д.) в местах, арендованных корпорацией. Они полностью руководят работами, вплоть до их закрытия. Имеют доступ к ангарам корпорации.

Junior Accountant: Имеет доступ ко всей информации, предоставляемой роли Accountant (исключая поставки), но не может изменять акции. Версии Divisional открыт просмотр акций и счетов (без возможности оплаты), а также баланса кошелька.

Personnel Manager: Сотрудник отдела кадров; принимает и увольняет других членов корпорации.

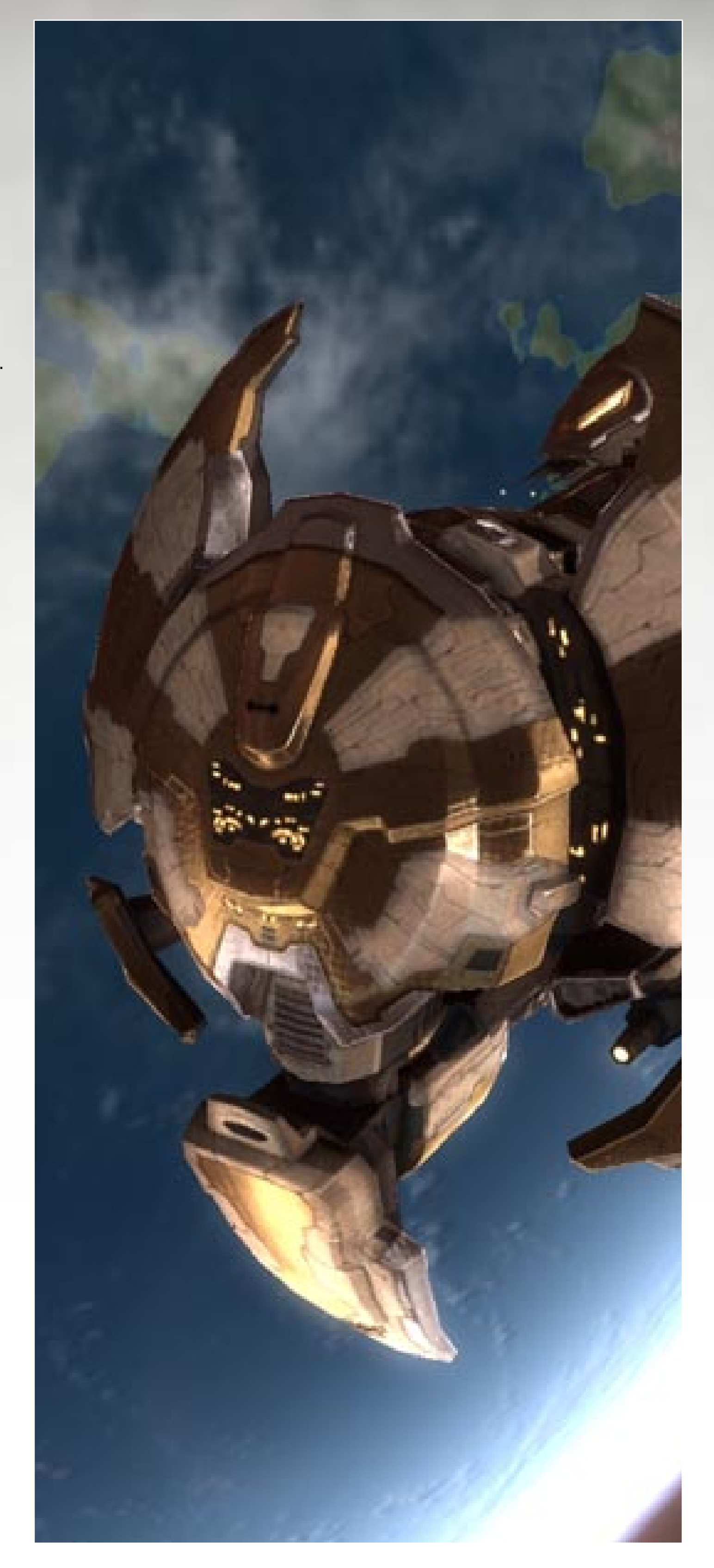
Rent Factory: Люди, занимающиеся вопросами аренды производственных мощностей для корпорации.

Rent Office: Отвечают за аренду офисов для корпорации.

Rent Research Facility: Люди, занимающиеся вопросами аренды площадок для научных исследований.

Security Officer: Распределяет доступ к ангарам корпорации, отвечает за поставки. Может помещать объекты в личные ангары членов корпорации, но не может ничего оттуда извлекать - такое право имеют лишь владельцы ангара.

Starbase Caretaker: Членам корпорации с этой ролью доступен просмотр процессов ПОС (информация во вкладке Processing Management, уровень топлива, количество патронов в орудийных башнях и т.д.), но они не могут активно взаимодействовать с ПОС (доступно лишь изменение данных на вкладке Production).



КОРПОРАЦИИ

Starbase Defence Operator: Человек с этой ролью и навыком Starbase Defence Management skill может управлять оружием и EWAR-модулями, которыми оборудован ПОС.

Starbase Fuel Technician: Следит за уровнем топлива ПОС. Не имеет прав на включение или отключение оборудования.

Station Manager: Руководит станцией корпорации и несёт за неё полную ответственность. В его ведении находятся все службы, включая разрешения на стыковку, производство и другие функции, и он вправе устанавливать плату за их использование.

Trader: Может просматривать историю операций, но для ведения сделок требуется роль divisional.

УСТАНОВКА ПРАВ ДОСТУПА К СТАНЦИИ И АНГАРУ

Содержимое ангаров корпорации - это огромная ценность. Поэтому важно правильно назначить права доступа. В ангаре может быть размещено всё, что угодно, включая корабли, модули кораблей, модули ПОС, башни управления, руду, топливо и т.д. Кроме того, общий доступ к чертежам - это ключ к успеху для корпораций игроков; другие объекты могут оказаться не менее важными для новичков.
Игра позволяет назначить права доступа к ангарам штаб-квартиры, офисов, ПОС и даже некоторых кораблей. Вы можете выбрать один из следующих вариантов:

Based at: выбранные станции с офисами.

Corp HQ: главный ангар корпорации (рекомендуется максимально ограничить круг лиц, имеющих к нему полный доступ).

Other: прочие ангары, не попавшие в две первые категории.

Члены корпорации с ролями Security Officer, Accountant и Factory Manager выполняют свою работу без необходимости присвоения прав ‘Based at’.

Роли с привязкой к месту позволяют дать члену корпорации доступ к определённым ангарам. Важно отметить: для того, чтобы взять из ангара какой-то контейнер (Giant Secure Container, например), член корпорации должен иметь роль Container Can Take. ПОС-модуль Corporate Hangar Array (ангар, висящий в космосе) подпадает под категорию “Roles at Other”. Доступ к его содержимому будут иметь только члены корпорации с соответствующей ролью.

АКЦИИ

Все корпорации в мире EVE Online являются акционерными обществами, и при своем создании компания получает 1000 акций. Голосованием акционеров их число может быть увеличено.

Для чего нужны акции?

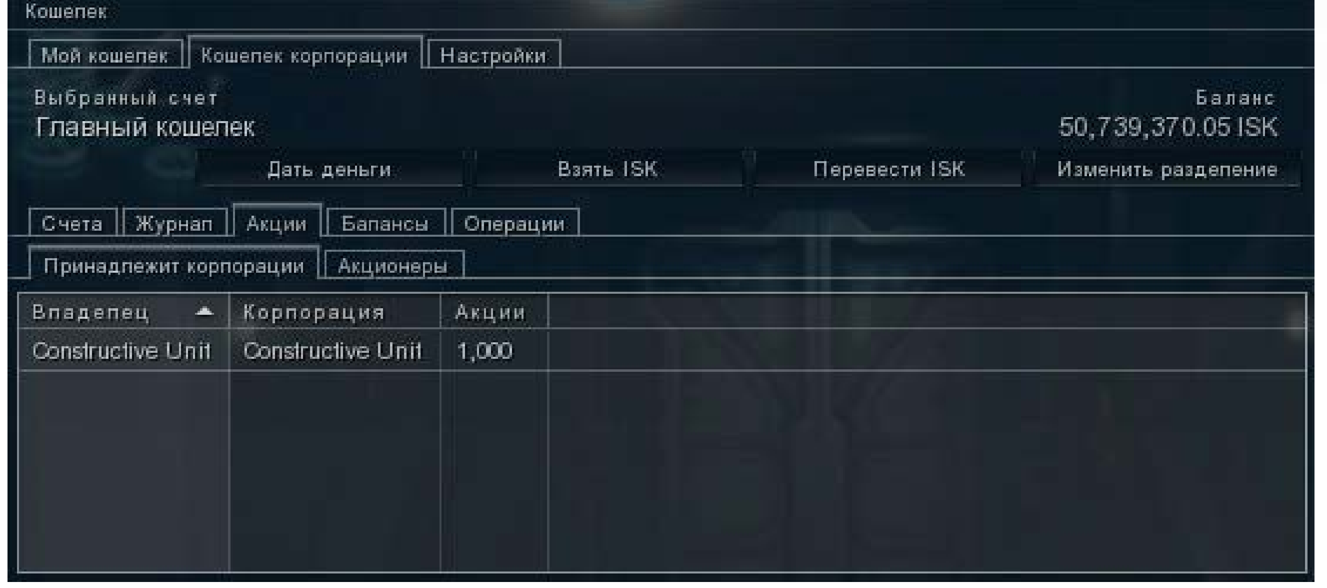
Акционеры имеют право голоса.

Дивиденды распределяются между акционерами.

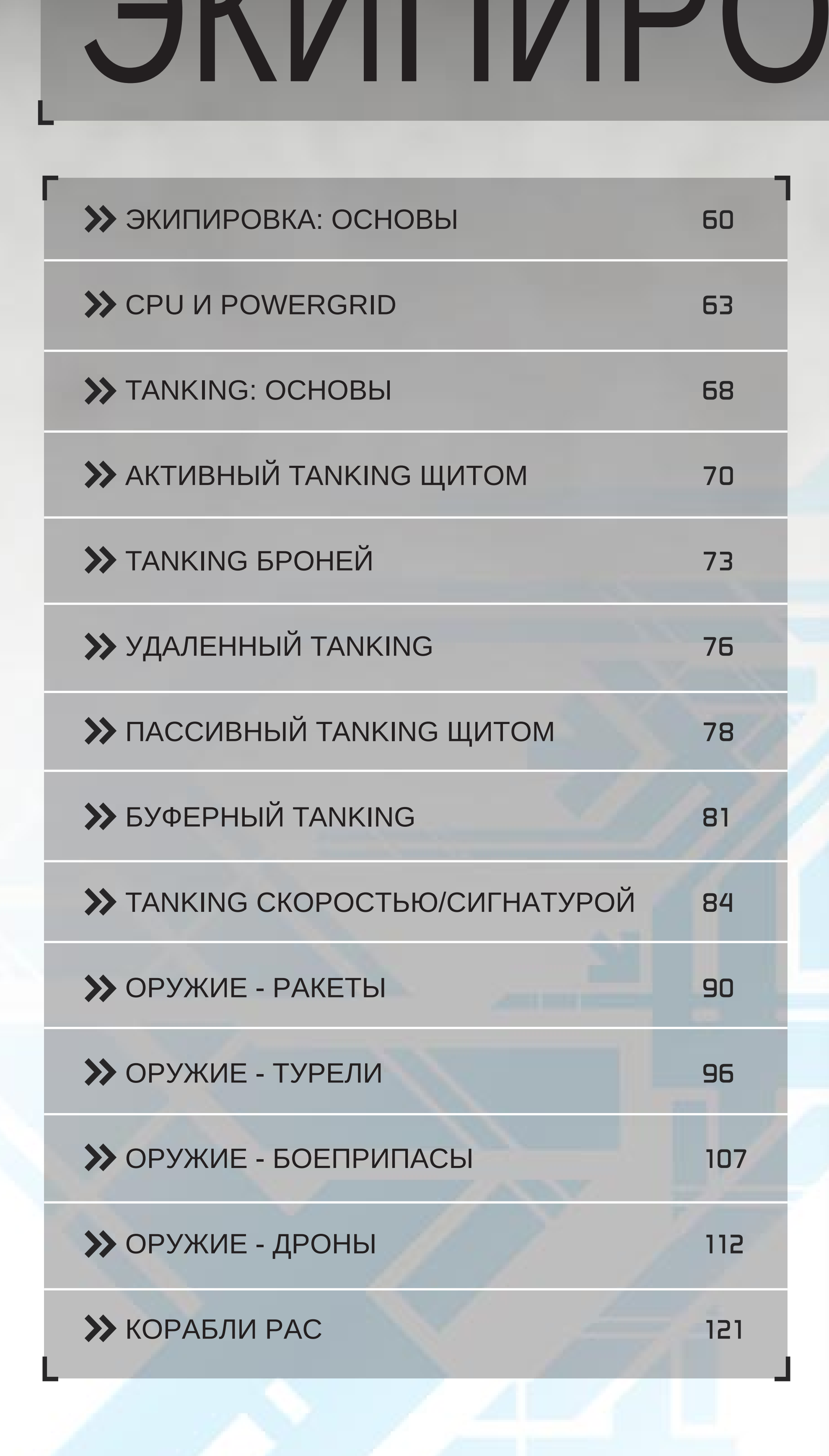
Президент может быть переизбран большинством голосов (50%+1).

Акционер может отправлять сообщения членам корпорации даже находясь в их игнор-листе.

Рекомендуется держать большую часть акций у себя, чтобы избежать их вывода из Вашей корпорации. Вы можете передавать акции от одного игрока другому, т.к. акционер не обязан быть членом корпорации. Вы можете наблюдать за списком акционеров (Кошелёк корпорации - Акции - Акционеры).



ЭКИПИРОВКА




ЭТО
РУКОВОДСТВО
ПО EVE ONLINE
ДОСТУПНО ТАКЖЕ
И В НАПЕЧАТАННОМ
ВИДЕ В МАГАЗИНЕ
EVE STORE
ВСЕГО
ЗА $ 35 +P&P

ЭКИПИРОВКА: ОСНОВЫ



Успех в EVE во многом зависит от того, как много Вы знаете о своём корабле и имеющихся модулях. Если у Вас достаточно навыков для установки какого-либо оборудования, это ещё не означает, что Вы можете эффективно его использовать. Преимущество хороших игроков заключается, как правило, в их многолетнем опыте. Они мастерски управляют кораблём и умеют выбирать необходимые модули и оборудование с целью получения максимальной отдачи от их использования. Для этого необходимо развивать различные навыки и досконально изучать предметы, которыми Вы владеете.

СЛОТЫ

Каждый корабль (за исключением shuttles, freighters и jump freighters) имеет различные слоты, которые определяют характеристики и количество устанавливаемых модулей. Слоты разделены на три большие группы: High-slot, Mid-slot (от слова Medium) и Low-slot.

СЛОТЫ		
	High Slots	Используются в основном для оружия, а также для систем удалённого ремонта, модулей получения/передачи энергии capacitor'a, salvagers, tractor beams и некоторых сканирующих модулей.
	Medium Slots	Используются модулями, работающими со щитом корабля (например, модули, увеличивающие скорость и модифицирующие атрибуты оружия).
	Low Slots	Модули, установленные в эти слоты, могут улучшить броню, расширить грузовой отсек, усилить мощь орудий или увеличить энергию capacitor'a.
	Rigs	Rigs - это модификаторы, улучшающие различные характеристики корабля. Требуют установки в отдельные слоты и разрушаются при извлечении или перепаковке корабля.

ОТСЕКИ И ОРУЖЕЙНЫЕ СЛОТЫ

Сложно представить себе сражение, в котором бы не применялись турели и ракетные установки. Но все они достаточно массивны. Поэтому в дополнение к High-slot'ам корабли имеют оружейные слоты. От них напрямую зависит количество используемых орудий. Установленная турель занимает соответствующий оружейный слот, свободные обозначаются белыми квадратами рядом с изображением турели. Если все оружейные слоты заняты, то Вы не сможете установить дополнительные турели, даже если у Вас много свободных high-slot'ов.
Каждый корабль имеет отдельные оружейные слоты для использования различных видов ракетных установок. Свободные слоты отмечены белыми квадратами. Обычно количество high-slot'ов на кораблях больше, чем оружейных.

Отсеки корабля:

Грузовой отсек: Имеется в каждом корабле; служит для хранения и транспортировки различных предметов (руда, боеприпасы, модули и т.д.).

Топливный отсек: Здесь хранится запас Ice Products - топлива корабля (не путайте его с запасом промышленного газа, хранящимся в грузовом отсеке).

Корпоративный ангар (корабли Capital-класса): Грузовой отсек; доступный членам корпорации.

Отсек обслуживания кораблей: Полезен, если необходимо переместить несколько кораблей в новое местоположение, будь то станция или сектор космоса. Может использоваться членами корпорации для быстрого перемещения или восстановления структуры корабля.

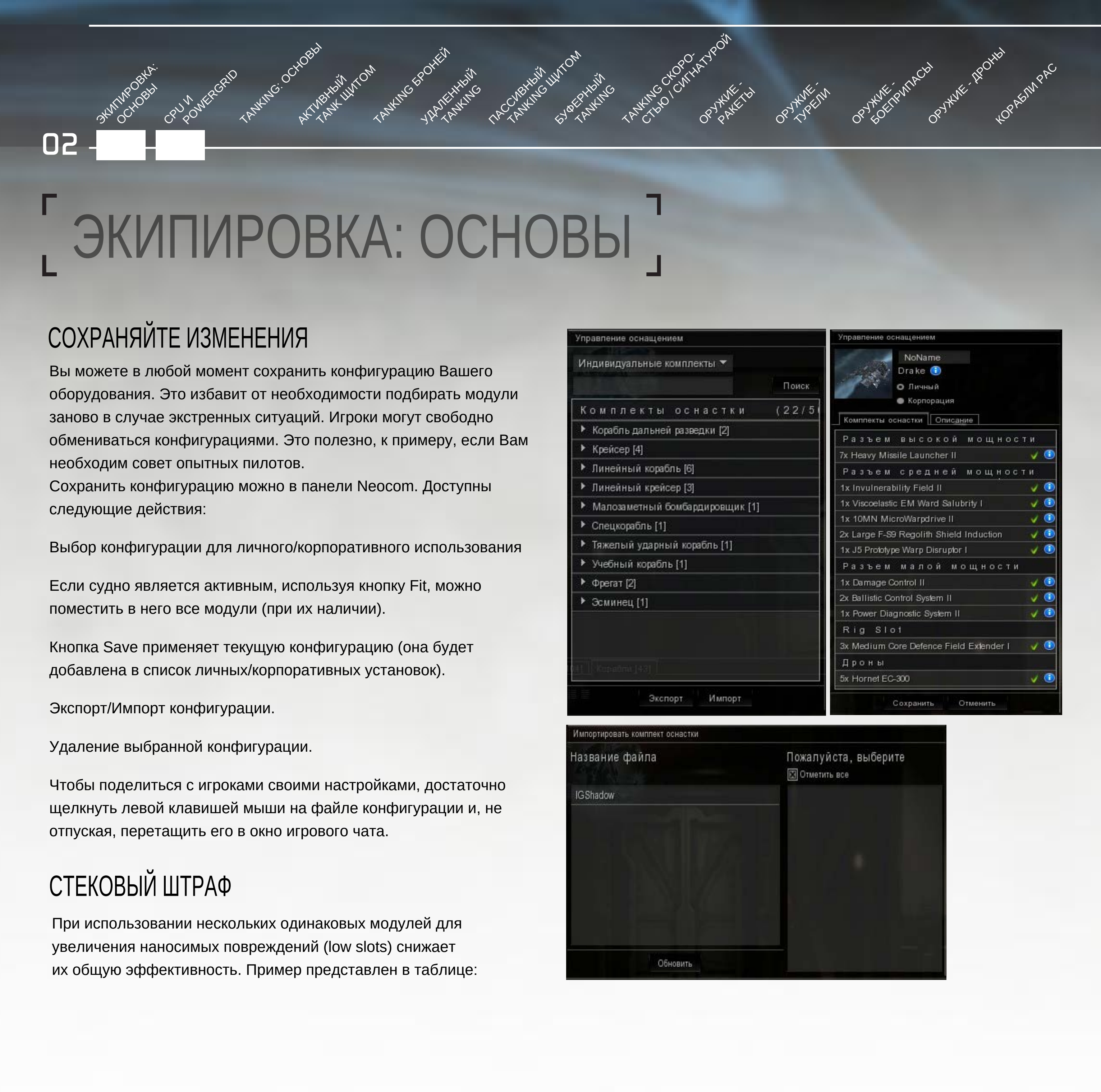
Специализированный отсек для хранения руды.

Drone Bay: Хранить и перевозить drones можно и в грузовом отсеке, однако в таком случае не получится их активировать. Поэтому некоторые суда снабжены специальным отсеком - drone bay. Следует помнить, что управлять одновременно можно максимум пятью drones (для carriers и supercarriers имеется исключение), вне зависимости от вместимости drone bay.
Доступны следующие виды drones (в соответствии с размерами):

Light Scout Drone:	5м3
Medium Drone:	10м3
Heavy Attack Drone:	25м3
Sentry Drone:	25м3
Fighters:	5000м3
Fighter Bombers:	5000м3


ХОРОШИЕ НАВЫКИ И НАЛИЧИЕ ПОДХОДЯЩЕГО ОБОРУДОВАНИЯ - ЗАЛОГ УСПЕШНОГО РАЗВИТИЯ ДЛЯ ЛЮБОГО ПИЛОТА

ЭКИПИРОВКА: ОСНОВЫ



СОХРАНЯЙТЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Вы можете в любой момент сохранить конфигурацию Вашего оборудования. Это избавит от необходимости подбирать модули заново в случае экстренных ситуаций. Игроки могут свободно обмениваться конфигурациями. Это полезно, к примеру, если Вам необходим совет опытных пилотов.
Сохранить конфигурацию можно в панели Neocom. Доступны следующие действия:

Выбор конфигурации для личного/корпоративного использования

Если судно является активным, используя кнопку Fit, можно поместить в него все модули (при их наличии).

Кнопка Save применяет текущую конфигурацию (она будет добавлена в список личных/корпоративных установок).

Экспорт/Импорт конфигурации.

Удаление выбранной конфигурации.

Чтобы поделиться с игроками своими настройками, достаточно щелкнуть левой клавишей мыши на файле конфигурации и, не отпуская, перетащить его в окно игрового чата.

СТЕКОВЫЙ ШТРАФ

При использовании нескольких одинаковых модулей для увеличения наносимых повреждений (low slots) снижает их общую эффективность. Пример представлен в таблице:

МОДУЛИ ВЛИЯЮЩИЕ НА УРОН / ДИСТАНЦИЮ / ТРЕКИНГ	
Один модуль	100% эффективности
Два модуля	95.44% эффективности
Три модуля	67.99% эффективности
Четыре модуля	35.57% эффективности

МОДУЛИ, ВЛИЯЮЩИЕ НА СКОРОСТЬ ВЫСТРЕЛОВ	
Один модуль	100% эффективности
Два модуля	77.58% эффективности
Три модуля	46.55% эффективности
Четыре модуля	22.41% эффективности

МОДУЛИ - ГЛУШИЛКИ ОРУЖИЯ	
Один модуль	100% эффективности
Два модуля	43.45% эффективности
Три модуля	16.13% эффективности
Четыре модуля	5.71% эффективности

CPU И POWERGRID

Для нормального функционирования модулей необходимо обладать достаточной мощностью (значения CPU и powergrid), в противном случае Вы не сможете задействовать (включить) установленные модули, хотя это и не будет мешать полёту корабля.

CPU

CPU - бортовой компьютер вашего корабля, предоставляет вычислительную мощь. Ресурс CPU можно увеличить следующими способами:

	ТИП	НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ
	Навык	Electronics	5% бонус к мощиности CPU за каждый уровень
	Модуль	Co-Processor	Увеличивает CPU корабля
	Имплант	Hardwiring - Zainou Gypsy KMB серия	Увеличивает CPU корабля

При большом потреблении мощности CPU можно использовать модули, имеющую более высокую метку Meta Level (исключая модули Tech II) или опробовать методы, приведённые ниже:

	ТИП	НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ
	Навык	Electronics Upgrades	5%-ное уменьшение вычислительной мощности процессора, необходимой для установки требующих навыка Electronic Upgrades модулей, на уровень навыка.
	Навык	Energy Grid Upgrades	5%-ное сокращение вычислительной мощности процессора, необходимой для установки модулей, требующих навыка Energy Grid Upgrades, на уровень навыка.
	Навык	Weapon Upgrades	5%-ное уменьшение вычислительной мощности процессора, необходимой для установки турелей, пусковых установок и импульсных излучателей, на уровень навыка.
	Навык	Mining Upgrades	5%-ное сокращение вычислительных мощностей, требуемых для установки модулей Mining Upgrades, на уровень навыка.
	Имплант	Hardwiring … Zainou Gnome KTA серия	Уменьшает потребление CPU ракетными установками
	Имплант	Hardwiring … Zainou Gnome KZA серия	Уменьшает потребление CPU турельными пушками
	Имплант	Hardwiring … Eifyr and Co. Rogue HY серия	Уменьшает на 1-5% потребление CPU Mining Upgrades модулями
	Риг	Powergrid Subroutine Maximizer	Уменьшает потребление CPU модулями, требующими power upgrade

CPU И POWERGRID

POWERGRID

Powergrid - это мощность энергетических систем корабля; определяет количество объектов, которые могут быть использованы на корабле. Ресурс Powergrid можно увеличить следующими способами:

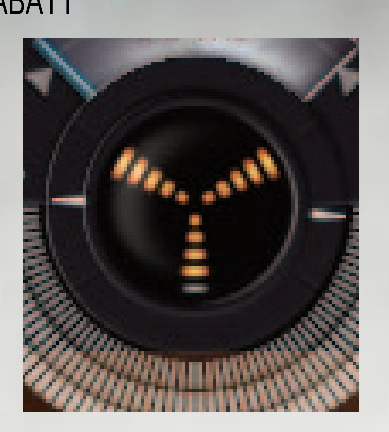
	ТИП	НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ
	Навык	Engineering	5%-ное увеличение мощности энергосети корабля на уровень навыка
	Модуль	Power Diagnostic System	Увеличивает мощность ядра, а также незначительно сокращает время перезарядки и конденсатора.
	Модуль	Reactor Control Unit	Увеличивает производительность энергосистемы корабля
	Модуль	Micro Auxiliary Power Core	Дополняет основную силовую установку, повышая мощность энергосети.
	Имплант	Hardwiring … Inherent Implants Squire PG серия	Дает бонус к мощности энергосети
	Риг	Ancillary Current Router	Эта модификация корабля увеличивает общую мощность энергосети.

При большом потреблении powergrid можно использовать модули, имеющую более высокую метку Meta Level (исключая модули Tech II) или опробовать методы, приведённые ниже:

	ТИП	НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ
	Навык	Shield Upgrades	5%-ное сокращение ресурсов энергосети, требуемых для установки пакетов модернизации щита.
	Навык	Advanced Weapon Upgrades	2%-ное уменьшение ресурсов энергосети, необходимых для установки турелей и пусковых установок на уровень навыка.
	Имплант	Hardwiring - Zainou Gnome KUA series	Понижает требования к энергосети для установки пакетов модернизации щита.
	Риг	Core Defence Charge Economizer	Уменьшает необходимую мощность для установки всех модулей, требующих навык Shield Upgrades, за счет увеличенного радиуса сигнатуры.
	Риг	Algid Energy Administrations Unit	Уменьшает вычислительную мощность процессора, необходимую для использования энергетических орудий, за счет увеличения необходимой мощности энергосети.
	Риг	Algid Hybrid Administrations Unit	Уменьшает вычислительную мощность процессора, необходимую для использования гибридных орудий, за счет увеличения необходимой мощности энергосети.

ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ CAPASITOR`A 1,21 ГИГАВАТТ

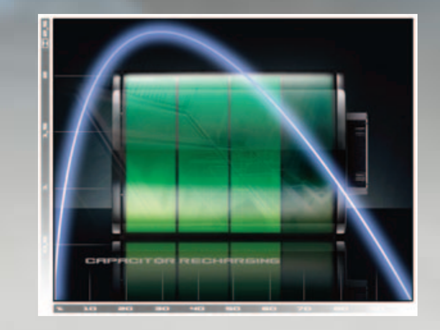
Активные модули, warp и щиты активно используют capacitor. Энергетическая система характеризуется тремя параметрами: максимальный уровень заряда capacitor'a, время его перезарядки и уровень потребления активных модулей. Эти значения тесно связаны между собой. Поэтому при повышении максимального уровня заряда рекомендуется улучшать также и время перезарядки. Восстановление ёмкость capacitor'a происходит неравномерно. Оптимальным для перезарядки считается значение 30% (позволяет получить максимальный прирост мощности за единицу времени).



ВЕЩИ, УВЕЛИЧИВАЮЩИЕ МАКСИМАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ ЕМКОСТИ У КОНДЕНСАТОРА			
	ТИП	НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ
	Навык	Energy Management	5%-ное увеличение емкости конденсатора на уровень навыка.
	Модуль	Capacitor Battery	Увеличивает емкость конденсатора.
	Риг	Semiconductor Memory Cell	Эта модификация увеличивает емкость конденсатора корабля.
	Имплант	Inherent Implants Squire CC2, CC4, CC8	Улучшает навыки пилота в области управления энергетическими системами корабля.

ВЕЩИ, УВЕЛИЧИВАЮЩИЕ СКОРОСТЬ ПОДЗАРЯДКИ КОНДЕНСАТОРА			
	ТИП	НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ
	Навык	Energy Systems Operation	5%-ное сокращение времени подзарядки конденсатора на уровень навыка.
	Модуль	Cap Recharger	Увеличивает скорость перезарядки конденсатора. +15% (Tech I); +20% (Tech II)
	Модуль	Capacitor Power Relay	Увеличивает скорость подзарядки конденсатора за счет уменьшения эффективности систем накачки щита.
	Модуль	Capacitor Flux Coil	Увеличивает скорость подзарядки конденсатора, но уменьшает его максимальную ёмкость.
	Модуль	Power Diagnostic System	Увеличивает мощность ядра, а также незначительно сокращает время перезарядки щита и конденсатора.
	Риг	Capacitor Control Circuit	Сокращает время перезарядки конденсатора +15% (Tech I); +20% (Tech II)
	Имплант	Inherent Implants Squire CR2,CR4,CR8	Улучшает навыки пилота в области управления энергетическими системами корабля.

CPU И POWERGRID



Capacitor стабилен, если его ёмкость не понижается с течением времени, т.е. скорость перезарядки позволяет успешно использовать все активные модули. Проверить это можно в окне экипировки Вашего корабля. Если capacitor нестабилен, то в этом окне Вы увидите информацию о времени работы модулей до их отключения. Впрочем, даже использование стабильного оборудования не мешает Вам заменить его на новое, более совершенное.

СКОРОСТЬ ПЕРЕЗАРЯДКИ CAPASITOR`A

Скорость перезарядки capacitor'a непостоянна и зависит от нескольких параметров.

ТОЧНАЯ ФОРМУЛА:

Ск-ть перезарядки = 2.4 x макс уровень конденсаторal / время перезарядки

CAPASITOR BOOSTER

При помощи модуля Capacitor Booster Вы можете частично или полностью восстановить заряд capacitor'a (в зависимости от максимальной емкости используемых capacitor booster charges). Этот процесс занимает всего пару секунд.

Модуль устанавливается в Medium Slots. Вы можете выбрать один из четырёх вариантов: Тяжёлый (разработан для battleships); Средний (предназначен для cruisers); Лёгкий (рекомендован для frigates) или Микро. Следует помнить, что Capacitor Booster может работать лишь с теми типами capacitor booster charges, которые удовлетворяют его характеристикам.
Модуль имеет определённую длительность цикла; чтобы уменьшить время ожидания, следует использовать модули с более высоким значением Meta level.

675 ГДж / 300.00 с
Δ -7.02 GJ/s (-124.7%)
Заряда хватит на 1м. 14с.

	ТИП	ОБЪЕМ	ИСПОЛЬЗУЕТСЯ С
Heavy	Для кораблей класса Battleship	128m^3	25, 50, 75, 100, 150, 200, 400, 800
Medium	Для кораблей класса Cruiser	32m^3	25, 50, 75, 100, 150, 200, 400, 800
Small	Для кораблей класса Frigate	12m^3	25, 50, 75, 100, 150, 200
Micro	Малые capacitor boosters, для случаев, когда CPU и PG мало	8m^3	25, 50, 75, 100, 150



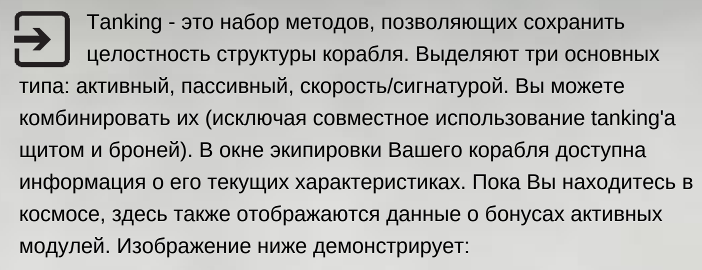
Необходимо помнить о соответствии между типом capacitor booster и зарядами к нему. Так, модуль Микро не совместим с Cap Booster 800; такой уровень энергии могут обеспечить только Тяжёлые и Средние модули.

НАЗВАНИЕ	ОБЪЕМ ЭНЕРГИИ	ОБЪЕМ
Cap Booster 25	25 GJ	1m3
Cap Booster 50	50 GJ	2m3
Cap Booster 75	75 GJ	3m3
Cap Booster 100	100 GJ	4m3
Cap Booster 150	150 GJ	6m3
Cap Booster 200	200 GJ	8m3
Cap Booster 400	400 GJ	16m3
Cap Booster 800	800 GJ	32m3



• NO SKILLS REQUIRED
• ZERO POWER REQUIREMENTS
• EASY TO FIT
• DEADLY AT CLOSE RANGE (WHEN ROLLED)
EON
THE OFFICIAL EVE-ONLINE MAGAZINE
GROUND CONTROL
PLANETARY INTERACTION, AS IT IS NOW AND HOW IT MIGHT BE...
THE NEW STAR CHAMBER
FIERCE COMPETITION
THE HISTORY OF THE ALLIANCE TOURNAMENT
SUPERCARRIERS
EVE
PLUS: MASSIVE GUIDES TO RECRUITMENT & MISSILES • EPIC NEW FICTION
LATEST NULLSEC REPORT • PROFILED: DAISHO SYNDICATE & BLACK STAR
The only choice for discerning pilots

TANKING: ОСНОВЫ



Tanking - это набор методов, позволяющих сохранить целостность структуры корабля. Выделяют три основных типа: активный, пассивный, скорость/сигнатурой. Вы можете комбинировать их (исключая совместное использование tanking'а щитом и броней). В окне экипировки Вашего корабля доступна информация о его текущих характеристиках. Пока Вы находитесь в космосе, здесь также отображаются данные о бонусах активных модулей. Изображение ниже демонстрирует:



Максимальное число HP щита, время перезарядки и сопротивление различным видам урона.

Максимальное число HP брони и сопротивление различным видам урона.

Максимальное число HP структуры и её сопротивление различным видам урона.

Эффективное число HP корабля: теоретическое, максимальное количество повреждений (с учётом значений всех оборонительных линий и их сопротивлений), которое необходимо нанести кораблю, чтобы уничтожить его.

Каждый метод tanking'а имеет свои преимущества и недостатки, среди них нельзя выделить лучший. Эффективность их применения зависит от конкретной ситуации. Пассивный и активный tanking также делят на несколько типов:

Активный Tanking

Активный tanking щитом

Tanking броней

Удалённый активный tanking

Пассивный tanking

Пассивный tanking щитом

Буферный tanking

ЗАЩИТА

Каждый корабль в EVE имеет три оборонительные линии:

Щит: Первым принимает на себя удар. Если у пилота нет навыка Tactical Shield Manipulation, то при уровне щита в 25% и ниже начинает разрушаться броня корабля.

Броня: Это единственная преграда между Вами и холодным космосом в случае разрушения щита.

Структура: При отсутствии щита и брони структура получает урон при атаке противника. Разрушение структуры приводит к уничтожению корабля.

Корпус

Корпус
6641/6641

Емкость
600 m3

Емкость отсека дронов
375 m3

Ширина канала управления дронами
125 Мбит/с

Масса
97,100,000 кг

Объем
454,500.0 m3 (50,000.0 m3 упакованный)

Модификатор инерции
0.132 x

Сопротивляемость действию ЭМ-оружия
0 %

Сопротивляемость действию взрыва
0 %

Сопротивляемость действию кинетического оружия
0 %

Сопротивляемость действию теплового оружия
0 %

Tanking используется главным образом для улучшения и восстановления характеристик оборонительных систем корабля. Обычно концентрируются на использовании tanking'a щитом или броней; их совмещение не приносит заметной выгоды, зато уменьшает количество доступных слотов. Tanking структуры не используется из-за медленной работы модулей восстановления.

В бою часто используются следующие методы:

Улучшение характеристик щита (модули Shield Extender), брони (модули Armor Plate) или структуры (модули Reinforced Bulkhead) при помощи модулей, навыков или имплантантов.

Ремонт щита (модули Shield Booster) или брони (модули Armour Repairer).

Восстановление характеристик при помощи модулей с дистанционным действием, установленных на кораблях поддержки или кораблях типа Carrier.

Со временем уровень щита восстанавливается. Использование модулей (например, Shield Recharger, Shield Power Relay) позволяет ускорить этот процесс. Аналогичных результатов можно добиться, увеличивая объём щита (модули Shield Extender). Скорость регенерации при этом не меняется.

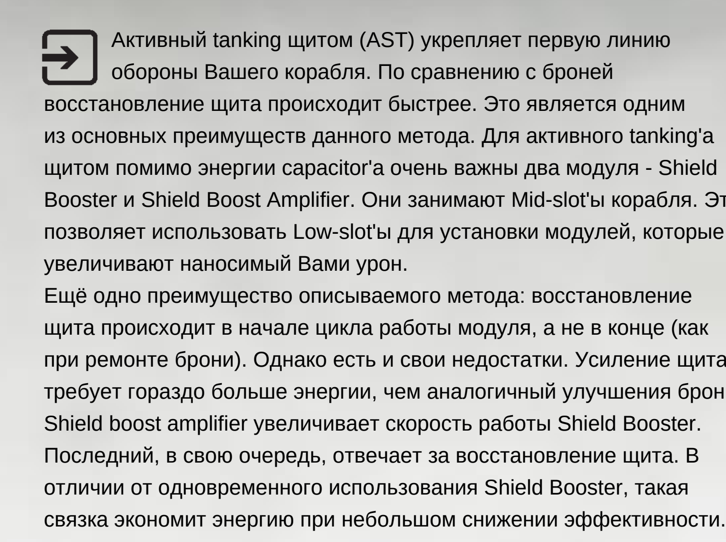
Увеличение сопротивления щита, брони и структуры позволяет уменьшить количество повреждений, наносимых противником.

АКТИВНЫЙ TANKING

Цель активного tanking'a - восстанавливать характеристики оборудования во время боя. Для этого применяются модули, использующие энергию capacitor'a (например, Shield Booster и Armour Repairer). Иногда применяют оборудование, повышающее сопротивление урону, что позволяет снизить количество получаемых повреждений. Как бы то ни было, главная ценность активного tanking'a - это энергия. Всё хорошо до тех пор, пока заряд capacitor'a позволяет модулям справляться со своей задачей. Поэтому очень важно иметь стабильный capacitor, соответствующие навыки и модули и, при необходимости, некоторое количество хороших имплантантов.

Часто для активного tanking'a в PvE используют два активных модуля типа Hardener, блокирующих один вид получаемого урона, и модули для ремонта брони или щита. Иногда к этому добавляют универсальные модули (например, Invulnerability Field).

АКТИВНЫЙ TANKING ЩИТОМ



Активный tanking щитом (AST) укрепляет первую линию обороны Вашего корабля. По сравнению с броней восстановление щита происходит быстрее. Это является одним из основных преимуществ данного метода. Для активного tanking'а щитом помимо энергии capacitor'а очень важны два модуля - Shield Booster и Shield Boost Amplifier. Они занимают Mid-slot'ы корабля. Это позволяет использовать Low-slot'ы для установки модулей, которые увеличивают наносимый Вами урон.
Ещё одно преимущество описываемого метода: восстановление щита происходит в начале цикла работы модуля, а не в конце (как при ремонте брони). Однако есть и свои недостатки. Усиление щита требует гораздо больше энергии, чем аналогичный улучшения брони. Shield boost amplifier увеличивает скорость работы Shield Booster. Последний, в свою очередь, отвечает за восстановление щита. В отличии от одновременного использования Shield Booster, такая связка экономит энергию при небольшом снижении эффективности.

Например:
Два Medium Shield Booster за три секунды потребляют 120 единиц

Один Medium Shield Booster и один Shield Boost Amplifier потребляют 60 единиц энергии (всего) и восстанавливают 78 HP щита за три секунды. Суммарный расход ресурсов ниже, чем в первом случае.
Если рассматривать период в 30 секунд, то два установленных Shield Booster будут потреблять 1200 единиц энергии и восстанавливать 1200 HP щита. Использование одного Shield Booster и одного Shield Boost Amplifier позволяет восстановить 780 HP щита при потреблении 600 единиц энергии.
Следует помнить, что использование нескольких модулей, влияющих на одну и ту же характеристику корабля, не всегда приносит практическую пользу. Всё дело в штрафах (Stacking Penalty). С их помощью происходит искусственное занижение эффективности каждого отдельного модуля. На практике не рекомендуется использовать одновременно более трёх одинаковых модулей, поскольку они часто впустую расходуют энергию корабля (см. таблицу выше).

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

В дополнение к описанным ниже необходимо развивать навыки, перечисленные в главе Буферный Tanking

НАЗВАНИЕ НАВЫКА	РАНГ	РЕКОМЕНДУЕМЫЙ УРОВЕНЬ НАВЫКА	ЭФФЕКТ
Shield Compensation	2	4	2% уменьшение потребления конденсатора модулями shield boosters за каждый ур-нь
Shield Management	1	4	5% бонус к объему щита за каждый уровень навыка
Shield Operation	1	3	5%-ное сокращение времени подзарядки щита на уровень навыка.
Energy Management	3	4	5% бонус к объему конденсатора за каждый уровень навыка
Energy Systems Operation	1	4	5%-ное сокращение времени подзарядки конденсатора на уровень навыка.
XY Shield Compensation	2	4	Активные системы: 3%-ное увеличение сопротивляемости щита на уровень навыка (в том случае, если модули не активны) Пассивные системы: 5%-ное увеличение сопротивляемости щита на уровень навыка

ПРИЕМУЩЕСТВА МЕТОДА

Щит восстанавливается очень быстро, что позволяет использовать его в течение всей битвы и при этом сохранять энергию capacitor'a. По сравнению с tanking'ом брони (где время между активацией модуля и конечным результатом иногда равняется 12 секундам) результат достигается мгновенно.
Метод следует использовать, если необходимо восстанавливать большое число HP за короткий промежуток времени (но не следует забывать о большом потреблении энергии).
Описанный метод использует Mid-slot'ы. Это позволяет оснастить корабль модулями для увеличения наносимого урона. Пилот получает возможность хорошо обороняться и при этом быстро уничтожать врагов. В сравнении с пассивным tanking'ом щитом требуется меньшее количество модулей.

НЕДОСТАТКИ МЕТОДА

Сопротивление урону не достаточно хорошее по сравнению с tanking'ом броней. Полное сопротивление щита равно 110%, из них: 0% - ЭМ; 50% - разрывному; 40% - кинетическому; 20 - термическому оружию. Сопротивление брони составляет 130%, из них: 50% - ЭМ; 10% - разрывному; 35% - кинетическому; 35% - термическому оружию. Использование метода возможно лишь при большой ёмкости capacitor'a (пассивный tanking щитом, к примеру, не потребляет энергию).

АКТИВНЫЙ TANKING ЩИТОМ

НЕОБХОДИМЫЕ/РЕКОМЕНДУЕМЫЕ МОДУЛИ

МОДУЛЬ	ЭФФЕКТ	АКТИВ / ПАССИВ
Shield Booster	Затрачивает энергию для обеспечения быстрого повышения уровня щита	Активный
Shield Boost Amplifier	Усиливает эффективность модулей shield booster Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается	Пассивный
Shield Extender	Увеличивает максимальный уровень щита	Пассивный
Shield Hardeners	Усиливает сопротивление щита определенным видам урона Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается	Активный
Shield Resistance Amplifier	Усиливает сопротивление щита определенным видам урона Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается	Пассивный


АКТИВНЫЙ TANKING ЩИТОМ УКРЕПЛЯЕТ ПЕРВУЮ ЛИНИЮ ОБОРОНЫ ВАШЕГО КОРАБЛЯ

TANKING БРОНЕЙ

Tanking брони требует иного подхода, чем рассмотренный ранее метод. Основное преимущество состоит в том, что пилот может экономить энергию capacitor'а до тех пор, пока его защищает щит. Однако, не стоит недооценивать опасность. Стоит слишком поздно активировать модули или недостаточно хорошо укрепить броню, и Вам придётся немедленно уводить свой корабль. Конечно, если число HP структуры позволит Вам это сделать.
Использовать tanking брони очень просто. Достаточно установить на корабль модуль Armour Repairer и активировать его. Метод этот достаточно популярен, поскольку потребляет небольшой процент заряда capacitor'а. В то время как при использовании tanking'а щита на 1 единицу энергии Вы получаете 1 HP щита, усиление брони позволяет извлечь 2-3 единицы HP при тех же затратах.
Помимо описанных выше используют следующие модули: Armour Plate, Armour Repairer и различные варианты Armour Resistance Enhancer. Все они используют Low-slot'ы.
Свободные Mid-slot'ы можно использовать для модулей Tracking Computer, Stasis Webifier, Warp Scrambler и Afterburner.
Восстановление брони происходит достаточно медленно в связи с длительным циклом (до 12 секунд). Метод основывается на усилении сопротивления корабля с использованием Armour Hardener. Низкое потребление энергии capacitor'а избавляет пилота от необходимости использования модулей Capacitor Booster.
Есть лишь несколько способов увеличить эффективность восстановления брони (некоторые корабли имеют соответствующий бонус):
Auxiliary Nano Pump: увеличивает количество восстанавливаемых HP
Nanobot Accelerator: уменьшает цикл восстановления брони
Trimark Armour Pump: увеличивает общее число HP брони корабля

TANKING БРОНЕЙ

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

В дополнение к описанным ниже необходимо развивать навыки, перечисленные в главе Буферный Tanking

НАЗВАНИЕ НАВЫКА	РАНГ	РЕКОМЕНДУЕМЫЙ УРОВЕНЬ НАВЫКА	ЭФФЕКТ
Hull Upgrades	2	5	Увеличивает объем брони на 5% за каждый уровень навыка. Позволяет устанавливать такие модули как расширители трюма и стабилизаторы.
Mechanic	1	5	Навык обслуживания механических компонентов и поддержания структурной целостности корабля. Действие: увеличение хитов корпуса — 5% на уровень навыка.
Repair Systems	1	5	Навык использования модулей ремонта брони/корпуса. 5%-ное сокращение цикла работы систем ремонта на уровень навыка
Energy Management	3	4	Умение перераспределять общий запас энергии корабля. 5%-ное увеличение емкости конденсатора на уровень навыка.
Energy Systems Operation	1	4	Навык в управлении расходом ресурсов конденсатора вашего космического корабля, включая системы подкачки конденсатора и другие базовые энергетические модули. 5%-ное сокращение времени подзарядки конденсатора на уровень навыка.
XY Armor Compensation	2	4	Активные системы: 3%-ное увеличение сопротивляемости щита на уровень навыка (в том случае, если модули не активны) Пассивные системы: 5%-ное увеличение сопротивляемости щита на уровень навыка

ПРИЕМУЩЕСТВА МЕТОДА

Лучшее сопротивление брони и более эффективное использование заряда capacitor'a - вот основные преимущества описанного метода. Длительность цикла позволяет восстанавливать энергию корабля. Tanking броней не используется до тех пор, пока щит корабля не разрушен. Это даёт преимущество пилоту. Низкое потребление энергии позволяет использовать для модуля Armour Repairer для повышения их эффективности. В этом преимущество перед tanking'ом щитом.

НЕДОСТАТКИ МЕТОДА

Уничтожение брони корабля означает, скорее всего, верную смерть, поскольку структуру достаточно легко разрушить. Tanking щитом предоставляет больше шансов на спасение. Кроме того, длительный цикл восстановления брони уступает аналогичным характеристикам щита.

НЕОБХОДИМЫЕ/РЕКОМЕНДУЕМЫЕ МОДУЛИ

МОДУЛЬ	ЭФФЕКТ	АКТИВ / ПАССИВ
Armour Repairer	Этот модуль использует нано-роботов чтобы ремонтировать нанесенный урон броне корабля	Активный
Armour Plate	Увеличивает максимальное количество брони Минус: использование этих модулей снижает маневренность корабля, что негативно влияет на такие модули как Afterburner и Microwarpdrive	Пассивный
Armour Hardener	Улучшенная версия стандартного защитного покрытия брони. Увеличивает сопротивляемость брони. Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.	Активный
Energized Plating	Улучшенная версия стандартного защитного покрытия брони. Увеличивает сопротивляемость брони. Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.	Пассивный
Resistance Plating	Увеличивает сопротивляемость брони. Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.	Пассивный

 ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ TANKING'A БРОНИ ДОСТАТОЧНО УСТАНОВИТЬ И АКТИВИРОВАТЬ МОДУЛЬ ARMOUR REPAIRER

УДАЛЕННЫЙ TANKING



Удаленный tanking - это восстановление щита и брони одного корабля за счёт другого (или используя drones). Применяется в крупных сражениях. К примеру, capital будет беззащитен перед флотом battleships, а сильные противники в NPC-миссиях или при атаках на Комплексы обратят в бегство любого неопытного пилота. В таких случаях полезно использовать удаленный tanking. Команды игроков, бороздящие просторы космоса, могут применять этот метод, чтобы помогать друг другу на пути к конечной цели. Если один из кораблей слишком быстро израсходует энергию capacitor'a, другие пилоты поддержат его. Модули для удаленного tanking'a обычно устанавливают на корабль, который имеет самые высокие показатели сопротивления, щита и брони.

ПРИЕМУЩЕСТВА МЕТОДА

Самое важное преимущество удаленного tanking'a в том, что он позволяет выделить свободное пространство под боевые и DPS-модули. Пилот может сосредоточиться на усилении орудий или улучшении защиты. Корабль-цель часто используют для буферного tanking'a. Применение удаленного tanking'a помимо всего прочего позволяет ремонтировать ПОС или их модули.

НЕДОСТАТКИ МЕТОДА

Корабли поддержки - это хорошая мишень, поскольку они не могут использовать орудия. Это связано с тем, что модули Remote Repairer занимают High-slot'ы. Большие проблемы возникают, когда враг атакует корабль, оборудованный для удалённого tanking'a, или на стороне игрока обрывается соединение. Использование метода в high-sec системах на NPC или чужом корабле CONCORD расценивает как агрессию.

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

В дополнение к описанным ниже необходимо развивать навыки, перечисленные в главе Буферный Tanking

НАЗВАНИЕ НАВЫКА	РАНГ	РЕКОМЕНДУЕМЫЙ УРОВЕНЬ НАВЫКА	ЭФФЕКТ
Remote Armor Repair Systems	2	4	Потребление энергии конденсатора модулями remote armor repair system снижается на 5% за каждый уровень навыка
Capital Remote Armor Repair Systems	10	4	Навык управления системами дистанционного ремонта брони КБТ-класса. 5%-ное уменьшение потребления энергии конденсатора на уровень навыка.
Shield Emission Systems	2	4	Навык управления системами дистанционной накачки щита. 5%-ное уменьшение потребления энергии конденсатора на уровень навыка.
Capital Shield Emission Systems	10	4	Навык управления системами дистанционного ремонта щита КБТ-класса. 5%-ное уменьшение потребления энергии конденсатора на уровень навыка.

НЕОБХОДИМЫЕ/РЕКОМЕНДУЕМЫЕ МОДУЛИ

МОДУЛЬ	ЭФФЕКТ	АКТИВ / ПАССИВ
Remote Armour Repair System	Этот модуль использует нанороботов чтобы чинить нанесенный броне урон кораблю, взятому в цель	Активный
Shield Transporter	Пересылает энергию на щиты кораблю, взятому в цель.	Активный
Remote Hull Repair System	Этот модуль использует нанороботов чтобы чинить нанесенный структуре урон кораблю, взятому в цель	Активный

ПАССИВНЫЙ TANKING ЩИТОМ

Ключевая особенность пассивного tanking'а щитом состоит в том, что его применение не требует энергии capacitor'a . Активные компоненты (Shield Booster, Armour Repairer и т.д.) не используются. Это позволяет освободить место для более полезных модулей. Метод снижает вероятность гибели в случае внезапного нападения или массированной атаки, так как перезарядка модулей происходит достаточно быстро. Пассивный tanking щитом может работать непрерывно, без использования активных модулей, потребляющих энергию. Другими словами, ему не нужны Armor Repairer или Shield Booster. Если же на корабль установить активные модули, то получится гибридный tanking. Существует три варианта пассивного tanking'а щитом:

Увеличить HP щита и/или уменьшить время его восстановления.

Увеличить сопротивление щита (урон отнимает меньше единиц Р) и эффективное число HP корабля.

Комбинация вышеупомянутых способов. За единицу времени восстанавливается большее число HP щита, уменьшается скорость восстановления и увеличивается сопротивление щита.

Пассивный tanking броней можно получить аналогичным способом, но стоит помнить: броня никогда не восстанавливается самостоятельно.

Пассивный tanking щитом широко применяется любителями агентских миссий. Однако не стоит использовать этот метод в PvP-боях. Восстановление щита происходит за определённое время, которое не зависит от текущих HP щита.

Invulnerability Field I

Повышает сопротивляемость щита всем видам ущерба. Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.

Лучшая цена (Регион):
69,999.99 ISK
Доступно единиц: 57, (прыжков до системы: 9).

Купить | Просмотр информации

Invulnerability Field II

Повышает сопротивляемость щита всем видам ущерба. Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.

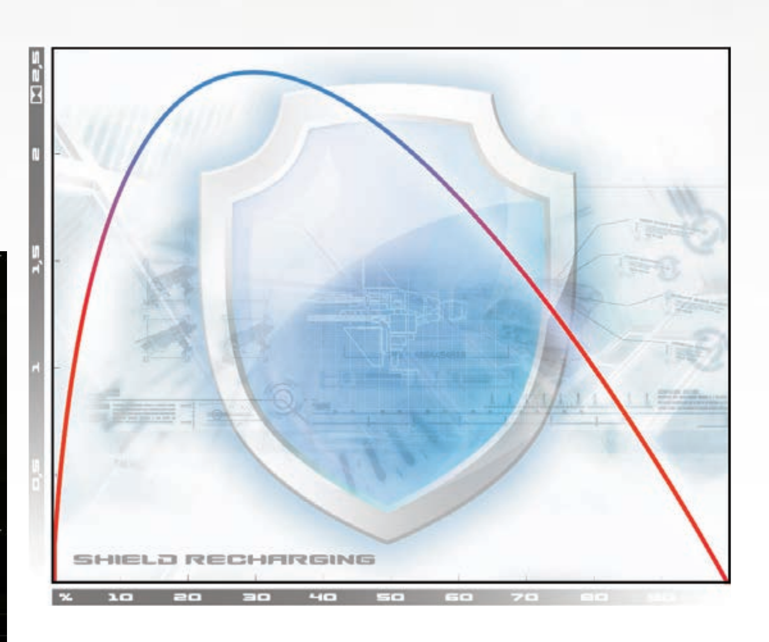
Лучшая цена (Регион):
1,198,998.00 ISK
Доступно единиц: 34, (прыжков до системы: 8).

Купить | Просмотр информации

Пример: если щит перезаряжается за 500 секунд, то неважно, чему равно число HP. Будь то 500 или 5 000 000. Время перезарядки остаётся прежним, но увеличивается количество восстанавливаемых единиц щита. В первом случае скорость регенерации составляет 1 HP/сек (500 HP за 500 с), в другом - 10,000 HP/сек (5 000 000 HP за 500 с). Изменить эти значения можно двумя способами: увеличить максимальное значение HP или сократить время восстановления щита. Оба эти фактора влиять важны для пассивного tanking'а щитом.

Используем вышеприведенный пример: если увеличить HP щита с 500 до 1000, получим прирост средней скорости перезарядки щита с 1 HP/сек до 2 HP/сек. Этот же результат мы получим, если уменьшим время перезарядки щита с 500 до 250 секунд.

Но в EVE Online не все так просто. Скорость перезарядки щита изменяется нелинейно. Данные, приведённые выше, характеризуют лишь пиковые значения.



Как видно на схеме выше, при заданном времени перезарядки (вертикальная шкала) пиковое значение скорости регенерации находится на уровне 30% HP щита (горизонтальная шкала). Поэтому иногда лучшим решением будет не уменьшение времени перезарядки, а использование модуля Shield Extender

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

НАЗВАНИЕ НАВЫКА	РАНГ	РЕКОМЕНДУЕМЫЙ УРОВЕНЬ НАВЫКА	ЭФФЕКТ
Engineering	1	4	5%-ное увеличение мощности энергосети корабля на уровень навыка.
Shield Operation	1	5	5%-ное сокращение времени подзарядки щита на уровень навыка.
Shield Management	3	5	5%-ное увеличение емкости щита на уровень навыка.
Energy Grid Upgrades	2	4	5%-ное сокращение вычислительной мощности процессора, необходимой для установки модулей, требующих навыка Energy Grid Upgrades, на уровень навыка.
Shield Upgrades	2	4	5%-ное сокращение ресурсов энергосети, требуемых для установки модулей модернизации щита.
Tactical Shield Manipulation	4	1	Умение предотвращать пробивание щита, использовать активные усилители щита и другие модули улучшения щита. Когда уровень щита падает до 25%, уменьшает вероятность пробивания щита на 5% на каждый уровень навыка. При уровне навыка 5 вероятность составляет 0%.
Jury Rigging	2	3	Общее понимание того, как работают бортовые системы космических кораблей. Наличие этого навыка позволяет модифицировать их при помощи импровизированных модулей («импромодулей», rigs)
Shield Rigging	3	1	Позволяет самостоятельно модифицировать подсистемы управления щитами корабля, используя импромодули. 10%-ное уменьшение отрицательного эффекта импромодулей щитов (Shield Rig) на уровень навыка.
XY Shield Compensation	2	4	Активные системы: 3%-ное увеличение сопротивляемости щита на уровень навыка, если модули не активны Пассивные системы: 5%-ное увеличение сопротивляемости щита на уровень навыка

ПАССИВНЫЙ TANKING ЩИТОМ

ПРИЕМУЩЕСТВА МЕТОДА

Пассивный tanking щитом прост в использовании (только если у Вас не гибридный tanking): как только HP щита достигает уровня 10-15%, следует покидать поле боя. Нет необходимости следить за зарядом capacitor'a, активировать Shield Booster или волноваться при обрыве соединения. Если корабль имеет высокие показатели сопротивления (за счёт бонусов или модулей), то Ваши шансы на успех значительно увеличиваются. Например, если за секунду восстанавливается 20 HP щита, а его сопротивление - 80%, то общая скорость восстановления будет равна 100 HP/сек. Без сомнения, это самый простой метод tanking'a.

НЕДОСТАТКИ МЕТОДА

Вы не можете влиять на состояние щита при пассивном tanking'e. Модули пассивны, перегрев отсутствует, и в случае разрушения защиты необходимо быстро покинуть поле боя. Иначе Вы потеряете корабль. Восстановление щита происходит непрерывно, но не так быстро, как при активном tanking'e. Другой недостаток - необходимость использовать большое число Low- и Mid-slot'ов, что не позволяет устанавливать другое оборудование.

НЕОБХОДИМЫЕ/РЕКОМЕНДУЕМЫЕ МОДУЛИ

ТИП МОДУЛЯ	ЭФФЕКТ	АКТИВ / ПАССИВ
Shield Extender	Увеличивает максимальную силу щита	Пассивный
Shield Recharger	Уменьшает время перезарядки щита	Пассивный
Shield Power Relay	Перераспределяет энергию конденсатора на щит, уменьшая скорость его перезарядки	Пассивный

БУФЕРНЫЙ TANKING

Основное предназначение буферного tanking'a - увеличение эффективного числа HP корабля. При этом можно активно использовать модули для ремонта. В большинстве случаев этот метод используется, чтобы выиграть время. Если корабль начнёт получать больше урона, чем может восстановить, то буферный tanking станет хорошей страховкой и позволит пилоту покинуть бой или дождаться помощи.

Рекомендуется к использованию, чтобы снизить количество или минимизировать урон, получаемый при массированных атаках. Однако, данный метод не позволяет восстанавливать HP, поэтому рекомендуется использовать его совместно со способами удалённого или самостоятельного ремонта корабля. Буферный tanking может улучшать броню или щит. В первом случае используют модули для увеличения сопротивления брони и/или Armour Plate; для второго варианта подходят модули для увеличения сопротивления щита и/или Shield Extender.

БУФЕРНЫЙ TANKING

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

НАЗВАНИЕ НАВЫКА	РАНГ	РЕКОМЕНДУЕМЫЙ УРОВЕНЬ НАВЫКА	ЭФФЕКТ
Engineering	1	4	5%-ное увеличение мощности энергосети корабля на уровень навыка.
Electronics	1	4	5%-ное увеличение объема CPU за каждый уровень навыка
Shield Management	3	4	5%-ное увеличение емкости щита на уровень навыка.
Shield Upgrades	2	2	5%-ное сокращение ресурсов энергосети, требуемых для установки модулей модернизации щита.
Tactical Shield Manipulation	4	4	Умение предотвращать пробивание щита, использовать активные усилители щита и другие модули улучшения щита. Когда уровень щита падает до 25%, уменьшает вероятность пробивания щита на 5% на каждый уровень навыка.
Jury Rigging	2	3	Общее понимание того, как работают бортовые системы космических кораблей. Наличие этого навыка позволяет модифицировать их при помощи импровизированных модулей
Shield Rigging	3	2	Позволяет самостоятельно модифицировать подсистемы управления щитами корабля, используя импромодули. 10%-ное уменьшение отрицательного эффекта импромодулей щитов
XY Shield Compensation	2	4	Активные системы: 3%-ное увеличение сопротивляемости щита на уровень навыка, если модули не активны Пассивные системы: 5%-ное увеличение сопротивляемости щита на уровень навыка
Hull Upgrades	2	4	Увеличивает объем брони на 5% за каждый уровень навыка.
XY Armour Compensation	2	4	Активные системы: 3%-ное увеличение сопротивляемости щита на уровень навыка (в том случае, если модули не активны) Пассивные системы: 5%-ное увеличение сопротивляемости щита на уровень навыка
Armour Rigging	3	2	Позволяет самостоятельно модифицировать подсистемы управления броней корабля, используя импромодули. 10%-ное уменьшение отрицательного эффекта импромодулей щитов
Mechanic	1	4	Увеличение хитов корпуса — 5% на уровень навыка.

ПРИЕМУЩЕСТВА МЕТОДА

Буферный tanking значительно увеличивает количество HP корабля, что позволяет иногда выдерживать до 2-3 массированных атак. С его помощью Вы можете спокойно уйти от сражения, убить или удержать противника до прихода помощи.

НЕДОСТАТКИ МЕТОДА

Естественная регенерация щита - это единственный способ восстановления полученного урона. Без поддержки со стороны других игроков остается лишь надеяться, что Вы разгромите врага быстрее, чем он успеет сломить все линии обороны Вашего корабля.

НЕОБХОДИМЫЕ/РЕКОМЕНДОВАННЫЕ МОДУЛИ

НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ	АКТИВ / ПАССИВ
Armour Plate	Увеличивает максимальное количество брони Минус: использование этих модулей снижает маневренность корабля, что негативно влияет на такие модули как Afterburner и такие модули как Afterburner и Microwarpdrive	Пассивный
Armour Hardener	Улучшенная версия стандартного защитного покрытия брони. Увеличивает сопротивляемость брони. Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.	Активный
Energized Plating	Увеличивает сопротивляемость брони. Минус: при модулей, использовании нескольких модулей этого типа или изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.	Пассивный
Resistance Plating	Увеличивает сопротивляемость брони. Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.	Пассивный
Shield Recharger	Уменьшает время перезарядки щита	Пассивный
Shield Power Relay	Перенаправляет энергию конденсатора на щиты, что уменьшает время их перезарядки	Пассивный
Shield Extender	Увеличивает максимальную силу щита Минус: Увеличивает радиус сигнатуры	Пассивный
Shield Hardener	Усиливает сопротивляемость щита. Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.	Активный
Shield Resistance Amplifier	Усиливает сопротивляемость щита. Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.	Пассивный

TANKING СКОРОСТЬЮ/СИГНАТУРОЙ

Снижение радиуса сигнатуры и увеличение скорости позволяет избежать некоторых видов урона. В первом случае необходимо выбирать соответствующий тип корабля, обладающий меньшими габаритными размерами (frigate, interceptor, cruiser и т.д.). Также можно использовать:

Имплантанты Halo

Модуль Skirmish Warfare Link – Evasive Manoeuvres

Скорость корабля можно увеличить при помощи модулей Overdrive injector, Afterburner и Microwarpdrive. Последний увеличивает сигнатуру корабля, поэтому его следует использовать в случае отсутствия других вариантов.

ДРУГИЕ МЕТОДЫ TANKING`A

Некоторые ухищрения помогут повысить Ваши шансы на выживание:

Держите дистанцию и атакуйте противников с расстояния, на котором они не способны причинить Вам большой урон.

Высокая скорость движения вокруг вражеского корабля снижает вероятность точного попадания и не позволяет медленным ракетам догнать Вас.

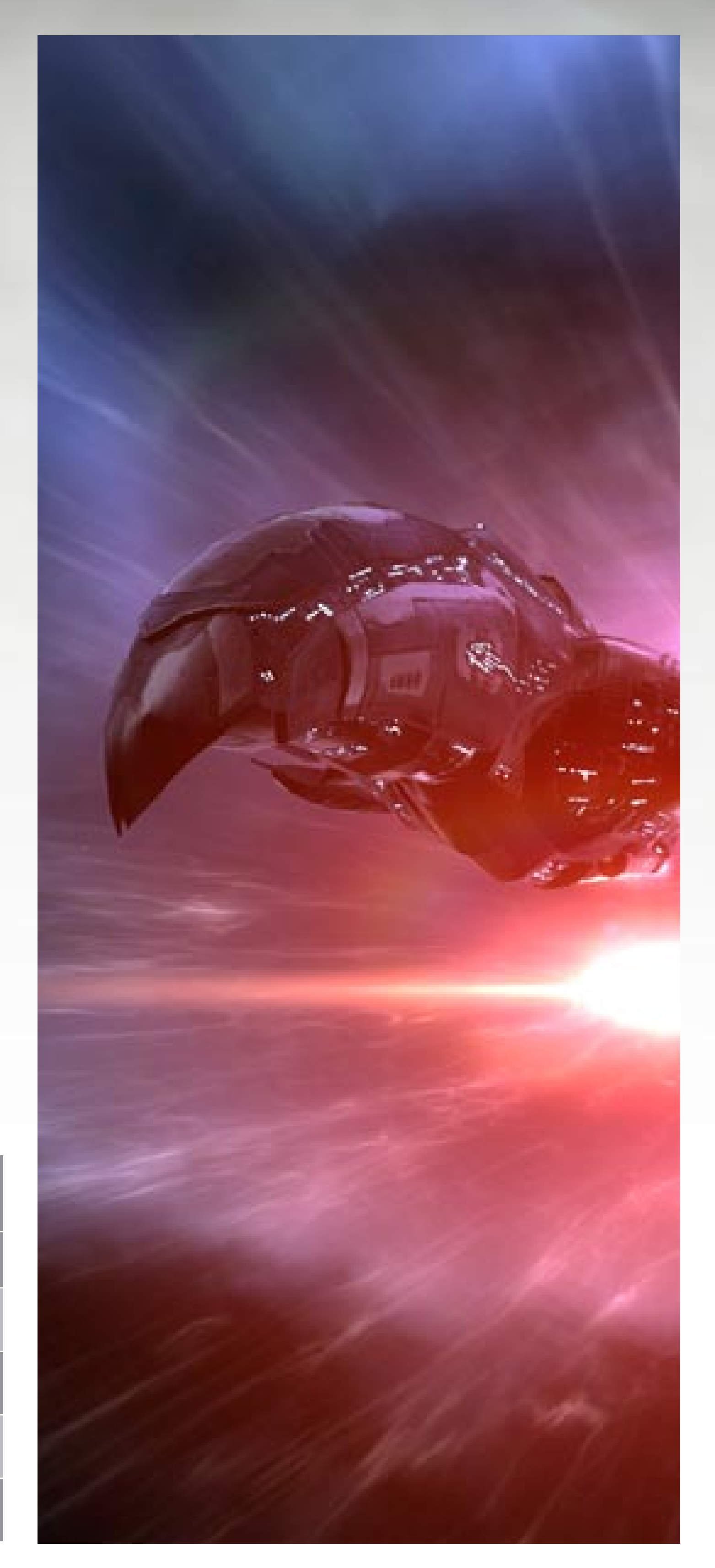
Прячьтесь, чтобы противник не смог прицелиться.

Модули для ведения ewar снижают эффективность вражеского орудия и могут даже вывести его из строя. Противник становится беспомощным.

СОПРОТИВЛЕНИЕ УРОНУ

Сопротивление брони/щита - это важный показатель, который позволяет уменьшить получаемый урон. Часто зависит от типа оборудования (к примеру, корабли класса Tech II обладают большим сопротивлением, чем аналогичные модели Tech I) и бонусов.

		ЩИТ	БРОНЯ	СТРУКТУРА
EM		0%	50%	0%
Thermal		20%	35%	0%
Kinetic		40%	35%	0%
Explosive		50%	10%	0%



КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

Предположим, что сопротивление щита равно нулю, а вражеское оружие при попадании по цели отнимает 100 HP. В таком случае урон, нанесённый щиту, будет равен 100 HP. Значение сопротивления может варьироваться от 0 до 100% и вычисляется по формуле:

1-(1-A * [1-B] * [1-C] * [1-(0.87 * D)] * [1-(0.57 * E)] * [1-(0.23 * F)] *[и т.д.])

A = Базовое сопротивление

B = Бонусы корабля (если они имеются)

C = Наивысший бонус к сопротивлению (если имеется)

D = Второй по величине бонус к сопротивлению (если имеется)

E = Третий по величине бонус к сопротивлению (если имеется)

F = Четвертый по величине бонус к сопротивлению (если имеется)

Как видно, на второй и последующий модули действует стековый штраф



УРОН	УРОН С 0% СОПРОТИВЛЕНИЯ	50% СОПРОТИВЛЕ-НИЯ	50% ОСНОВНОЙ И 30% ОТ МОДУЛЯ - УСИЛИТЕЛЯ (65% СОПРОТИВЛЕНИЯ)	50% ОСНОВНОЙ, 50% БОНУС КОРАБЛЯ, 30% ОТ МОДУЛЯ УСИЛИТЕЛЯ (82.5% СОПРОТИВЛЕНИЯ)
100	100	50	35	17.5
300	300	150	105	52.5
500	500	250	175	87.5
800	800	400	280	140

Из таблицы видно, что один Shield Booster/Amplifier (даже Large вместо X-Large) или один Armor Repairer способны обеспечить хороший уровень защиты. Поэтому модуля с низким показателем Meta Level иногда вполне достаточно. Но помните: tanking не может быть избыточным. Намного лучше потратить больше средств и ресурсов на экипировку, чем потерять корабль. В качестве примера рассмотрим характеристики Gallente battleship с базовым сопротивлением к разрывному оружию 10%.

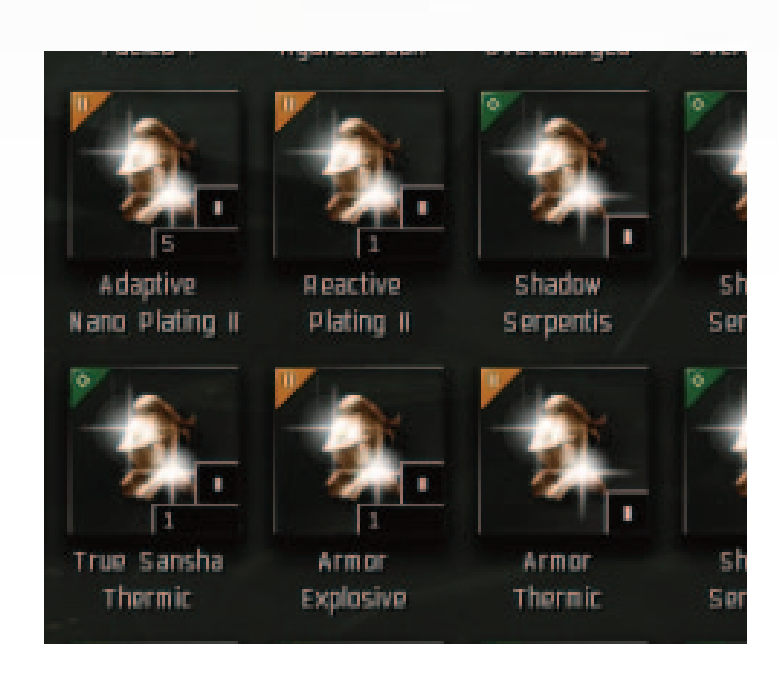
При этом были использованы следующие навыки, rigs и модули:

Armour Explosive Hardener I (активный модуль, увеличивает сопротивление к разрывному оружию)

Anti-Explosive Pump I (увеличивает сопротивление брони к разрывному оружию)

Explosive Armour Compensation (навык III уровня; усиливает эффект использования модулей для увеличения сопротивления брони к разрывному оружию)

Energized Adaptive Nano Membrane I (EANM – увеличивает сопротивление брони ко всем видам урона)



TANKING СКОРОСТЬЮ/СИГНАТУРОЙ

С 0 РИГАМИ						
УСИЛИТЕЛИ	1 УСИЛИТЕЛЬ	2 УСИЛИТЕЛЯ	1 EANM + 1 УСИЛИТЕЛЬ	2 EANMS + 1 УСИЛИТЕЛЬ	1 EANM + 2 УСИЛИТЕЛЯ	2 EANMS + 2 УСИЛИТЕЛЯ
Базовое сопр.	10%	10%	10%	10%	10%	10%
0 Активных 1 Неактивный	18.1%	-	31.4%	39.9%	-	-
0 Активных 2 Неактивных	-	24.5%	-	-	34.9%	41.5%
1 Активный 0 Неактивных	55%	-	61.7%	65.5%	-	-
2 Активных 0 Неактивных	-	74.6%	-	-	77.1%	78.2%
1 Активный 1 Неактивный	-	58.5%	-	-	63.7%	66.4%

С 1 РИГОМ						
УСИЛИТЕЛИ	1 УСИЛИТЕЛЬ	2 УСИЛИТЕЛЯ	1 EANM + 1 УСИЛИТЕЛЬ	2 EANMS + 1 УСИЛИТЕЛЬ	1 EANM + 2 УСИЛИТЕЛЯ	2 EANMS + 2 УСИЛИТЕЛЯ
Базовое сопр.	10%	10%	10%	10%	10%	10%
0 Активных 1 Неактивный	41.9%	-	49.2%	52.9%	-	-
0 Активных 2 Неактивных	-	44.9%	-	-	50.5%	53.4%
1 Активный 0 Неактивных	66.7%	-	70%	71.5%	-	-
2 Активных 0 Неактивных	-	78.9%	-	-	79.9%	80.3%
1 Активный 1 Неактивный	-	68.4%	-	-	70.8%	71.7%

С 2 РИГАМИ						
УСИЛИТЕЛИ	1 УСИЛИТЕЛЬ	2 УСИЛИТЕЛЯ	1 EANM + 1 УСИЛИТЕЛЬ	2 EANMS + 1 УСИЛИТЕЛЬ	1 EANM + 2 УСИЛИТЕЛЯ	2 EANMS + 2 УСИЛИТЕЛЯ
Базовое сопр.	10%	10%	10%	10%	10%	10%
0 Активных 1 Неактивный	55.8%	-	59.1%	60.4%	-	-
0 Активных 2 Неактивных	-	56.9%	-	-	59.5%	60.5%
1 Активный 0 Неактивных	72.4%	-	73.8%	74.3%	-	-
2 Активных 0 Неактивных	-	80.7%	-	-	81.1%	81.2%
1 Активный 1 Неактивный	-	73.1%	-	-	74%	74.3%

С 3 РИГАМИ						
УСИЛИТЕЛИ	1 УСИЛИТЕЛЬ	2 УСИЛИТЕЛЯ	1 EANM + 1 УСИЛИТЕЛЬ	2 EANMS + 1 УСИЛИТЕЛЬ	1 EANM + 2 УСИЛИТЕЛЯ	2 EANMS + 2 УСИЛИТЕЛЯ
Базовое сопр.	10%	10%	10%	10%	10%	10%
0 Активных 1 Неактивный	62.4%	-	63.6%	64.1%	-	-
0 Активных 2 Неактивных	-	62.7%	-	-	63.7%	64.1%
1 Активный 0 Неактивных	74.8%	-	75.2%	75.4%	-	-
2 Активных 0 Неактивных	-	81.3%	-	-	81.4%	81.4%
1 Активный 1 Неактивный	-	75%	-	-	75.3%	75.4%

TECH I EANM (COMPENSATION УРОВНЯ III)				
	БЕЗ EANM	1 EANM	2 EANM	3 EANM
Базовое сопр.	10%	10%	10%	10%
0 Ригов	10%	25.5%	36.7%	42.9%
1 Риг	37%	46.4%%	51.7%	54.1%
2 Рига	53.4%	58%	60.1%	60.8%
3 Рига	61.4%	63.3%	64%	64.1%

EANM может быть полезен при использовании пассивного tanking'а броней, но не стоит забывать, что модули, увеличивающие сопротивление брони, более эффективны.

TECH I EANM (COMPENSATION УРОВНЯ III)				
	БЕЗ EANM	1 EANM	2 EANM	3 EANM
Базовое сопр.	10%	10%	10%	10%
0 Ригов	10%	35.3%	51.1%	59%
1 Риг	37%	52.4%%	60%	63.2%
2 Рига	53.4%	60.9%	64%	65.1%
3 Рига	61.4%	64.5%	65.5%	65.8%

Изучение навыка Explosive Armour Compensation до пятого уровня и применение фракционного оборудования позволяет значительно повысить сопротивление. В качестве примера рассмотрим Imperial Navy EANM и Explosive Armor Compensation 5-го уровня.

Если Вы знаете, с каким типом повреждений Вам придётся столкнуться в предстоящих сражениях, разумным будет использование соответствующих модулей. Умение выбирать только необходимое оборудование очень важно. При сравнении конфигурации 2/2 (2 модуля и 2 rig'а) с конфигурациями 3/2 или 2/3 сложно найти значительные отличия; доступно на один слот меньше, но выигрыш при этом всего 3-5%. Поэтому не имеет смысла устанавливать более трёх модулей одного типа.

TANKING СКОРОСТЬЮ/СИГНАТУРОЙ

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

НАЗВАНИЕ НАВЫКА	РАНГ	РЕКОМЕНДУЕМЫЙ УРОВЕНЬ НАВЫКА	ЭФФЕКТ
Shield Upgrades	2	2	5%-ное сокращение ресурсов энергосети, требуемых для установки модулей модернизации щита.
Tactical Shield Manipulation	4	4	Умение предотвращать пробивание щита, использовать активные усилители щита и другие модули улучшения щита. Когда уровень щита падает до 25%, уменьшает вероятность пробивания щита на 5% на каждый уровень навыка. При уровне навыка 5 вероятность равна 0.
Jury Rigging	2	3	Общее понимание того, как работают бортовые системы космических кораблей. Наличие этого навыка позволяет модифицировать их при помощи импровизированных модулей («импромодулей», rigs)
Shield Rigging	3	2	Позволяет самостоятельно модифицировать подсистемы управления щитами корабля, используя импромодули. 10%-ное уменьшение отрицательного эффекта импромодулей щитов (Shield Rig) на уровень навыка.
XY Shield Compensation	2	4	Активные системы: 3%-ное увеличение сопротивляемости щита на уровень навыка, если модули не активны Пассивные системы: 5%-ное увеличение сопротивляемости щита на уровень навыка
Hull Upgrades	2	4	Увеличивает объем брони на 5% за каждый уровень навыка.
XY Armour Compensation	2	4	Активные системы: 3%-ное увеличение сопротивляемости щита на уровень навыка (в том случае, если модули не активны) Пассивные системы: 5%-ное увеличение сопротивляемости щита на уровень навыка
Armour Rigging	3	2	Позволяет самостоятельно модифицировать подсистемы управления броней корабля, используя импромодули. 10%-ное уменьшение отрицательного эффекта импромодулей щитов

НЕОБХОДИМЫЕ МОДУЛИ

ТИП МОДУЛЯ	ЭФФЕКТ	АКТИВ / ПАССИВ
Armour Hardener	Улучшенная версия стандартного защитного покрытия брони. Увеличивает сопротивляемость брони. Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.	Активный
Energized Plating	Увеличивает сопротивляемость брони. Минус: при модулей, использовании нескольких модулей этого типа или изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.	Пассивный
Resistance Plating	Увеличивает сопротивляемость брони. Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.	Пассивный
Shield Hardener	Усиливает сопротивляемость щита. Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.	Активный
Shield Resistance Amplifier	Усиливает сопротивляемость щита. Минус: при использовании нескольких модулей этого типа или модулей, изменяющих те же характеристики корабля, их эффективность снижается.	Пассивный
Damage Control	Дает бонус к сопротивлению щита, брони и структуры корабля Только один damage control может быть активирован на корабле.	Активный

ОРУЖИЕ - РАКЕТЫ

Преимущество ракетного оружия в том, что оно всегда поражает цель, находящуюся в радиусе досягаемости. Однако, для этого необходимо некоторое время. На ракетном оружии специализируется раса Caldari, но представители Minmatar также могут использовать его в качестве основного или дополнительного.

Ракетное оружие может наносить различные типы урона, что очень полезно, если Вы знаете слабые места противника. Кроме того, можно выбрать тип ракет в зависимости от цели (например, нет смысла стрелять торпедами по frigate).

Основные характеристики можно просмотреть в окне "Информация" Вашего профиля, находясь в космосе. Если в окне оборудования корабля выбрать ракетную установку, то можно получить более детальные данные.

Информация представлена с учётом Ваших навыков, модулей и бонусов корабля

Пусковая установка (ПУ): устанавливаемый модуль (ракетные и торпедные пусковые установки и т.д.)
Ракета: боеприпасы, которыми стреляют пусковые установки

Основные характеристики ракетного оружия
Скорострельность (ПУ) или ROF: Время между запуском двух ракет. На него влияют различные навыки, модули и типы ПУ. Чем меньше значение, тем быстрее стреляет оружие.
Максимальная скорость (ракета): Скорость, с которой движется ракета; определяет дальность полёта.
Максимальное время полёта (ракета): Вторая характеристика, определяющая дальность полёта (вычисляется очень просто: необходимо перемножить максимальную скорость и время полёта). Если цель уже уничтожена или находится вне досягаемости, ракета не сможет её поразить.
Урон (ракета): Наносимый ракетой урон. Не зависит от того, откуда велась стрельба. Может быть изменён бонусами корабля, модулями и навыками.
Скорость распространения взрыва (ракета): Корабли, находящиеся рядом с целью, получают урон от действия ударной волны. Эта характеристика напрямую зависит от радиуса взрыва.
Радиус взрыва (ракета): Оказывает влияние на цель и характеризует эффективность использования ракет. Все просто: если радиус взрыва не больше сигнатуры цели, то весь урон воздействует на цель; в противном случае урон уменьшается в соответствии с этой разницей. Вышесказанное относится к неподвижным целям. Если объект движется, необходимо также учитывать скорость распространения взрыва.

Пример: если радиус взрыва ракеты равен 400м, а сигнатура цели - 150м, то урон снизится на (150/400=0.375) 37.5%. 72.5% взрыва пропадет, не нанеся никакого урона.

РАКЕТЫ F.O.F И DEFENDER

Есть два специальных типа ракет, F.O.F и Defender Missiles
Ракеты Defender: Лёгкие снаряды для уничтожения летящих в Вас ракет противника (обычно одного выстрела недостаточно). Лучший результат обычно достигается при использовании Standard Missile Launcher, который имеет оптимальное соотношение ёмкости магазина и скорострельности.

Ракеты FoF (Друг или Враг): Ракеты класса "выстрелил и забыл"; используются при подавлении системы наведения врагом. Причиняют небольшой урон, однако относится к тому редкому классу оружия, для которого не требуется указывать цель. Единственное условие - объект должен быть досягаем для ракеты. Любой участник игры, проявивший в отношении Вас агрессию (ограбление контейнера, стрельба по кораблю и т.д.), становится врагом и целью для ракет этого типа.

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Не используйте большие ракеты против маленьких целей, поскольку это значительно снижает причиняемый урон (даже если объект уничтожен). Стрельба торпедами по frigates - пустая трата ресурсов, равно как и попытка захватить ПОС с помощью небольших ракет. В следующей таблице перечислены типы ракет и рекомендуемые цели. Вы можете использовать другие снаряды, но в большинстве случаев это приведёт к снижению их эффективности.

ОРУЖИЕ - РАКЕТЫ

РАКЕТНЫЕ УСТАНОВКИ

ТИП ПУ		СНАРЯДЫ		ПРЕДПОЛАГАЕМАЯ ЦЕЛЬ	СК-СТЬ ПОЛЕТА	ВРЕМЯ ПОЛЕТА	БАЗОВЫЙ УРОН	ROF
	Rocket Launcher		Rocket	Frigate	2250m/s	2s	33	5s
	Standard Missile Launcher		Light Missile	Frigate	3750m/s	5s	75	15s
	Assault Missile Launcher		Light Missile	Frigate, Cruiser	3750m/s	5s	75	12s
	Heavy Missile Launcher		Heavy Missile	Cruiser	3750m/s	10s	150	15s
	Heavy Assault Missile Launcher		Assault Missile	Cruiser	2250m/s	4s	100	8s
	Cruise Missile Launcher		Cruise Missile	(target painted Cruiser) BC, BS	3750m/s	20s	300	22s
	Siege Missile Launcher		Torpedo	BS, Dread, Carrier, POS	1500m/s	6s	450	18s
	Bomb Launcher		Bomb	Anything, area of effect	3000m/s	10s	6400(!!!)	160s
	Citadel Torpedo Launcher		Citadel Torpedo	Dread, Carrier, POS, Titan	1750m/s	15s	2000	34s
	Citadel Cruise Launcher		Citadel Cruise Missile	Dread, Carrier, POS, Titan	4250m/s	20s	1500	44s

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

Все ракеты получают бонус 5% к урону от навыков с тем же названием (за исключением класса Defender Missiles: новый уровень навыка дает прибавку 5% к скорости ракеты.

НАЗВАНИЕ НАВЫКА	КЛАСС	РЕКОМЕН-ДУЕМЫЙ МИН. УР.	ЭФФЕКТ	ПРИМЕЧАНИЕ
Missile Launcher Operation	1	5	Базовые навыки для работы с ракетными ПУ. Новый ЛВЛ: +2% к скорострельности	Для всех пусковых установок
Missile Bombardment	2	4	Навык ведения боя на больших расстояниях. Новый ЛВЛ: +10% ко времени полёта ракеты	Для всех типов снарядов
Missile Projection	4	4	Улучшает спусковой механизм ракетных кассет и системы зажигания управляемых ракет. Новый ЛВЛ: +10% к максимальной скорости ракет	Для всех типов снарядов
Rapid Launch	2	5	Умение вести быстрый огонь из ракетных установок. Новый ЛВЛ: +3% к скорострельности	Для всех пусковых установок
Target Navigation Prediction	2	4	Расчёт траектории; позволяет увеличить урон от взрыва путём введения компенсации на движение цели. Новый ЛВЛ: негативное влияние скорости цели снижается на 10%	Для всех типов снарядов
Warhead Upgrades	5	4	Оснащение ракет более мощными боеголовками. Новый ЛВЛ: увеличение урона ракет на 2%	Для всех типов снарядов
Guided Missile Precision	5	4	Навык отвечает за точность наведения; позволяет эффективнее использовать ракетные установки против небольших целей. Новый ЛВЛ: влияния радиуса сигнатуры цели на размер ущерба, наносимого легкими, тяжелыми и крылатыми ракетами уменьшается на 5%	Только для легких, тяжелых и крылатых ракет
Missile Specialization	5	5	Позволяет управлять усовершенствованными пусковыми установками. Новый ЛВЛ: +2% к скорострельности модулей, требующих Missile Launcher Specialization	Не для ракет FOF и Defender, крылатых ракет и торпед класса Citadel
Weapon Upgrades	2	5	Отвечает за использование CPU корабля и модификацию оружия. Новый ЛВЛ: потребление CPU турелями, ПУ и смартбомбами снижается на 5%	Для всех видов оружия
Advanced Weapon Upgrades	6	4	Новый ЛВЛ: расход powergrid турелями и ракетницами на 2% меньше	Для всех видов оружия (кроме смартбомб)

ОРУЖИЕ - РАКЕТЫ

НЕОБХОДИМЫЕ МОДУЛИ

MODULE TYPE	MODULE EFFECT	ACTIVE/PASSIVE
Ballistic Control System	Компьютерная система управления полётом ракет. Повышает эффективность их использования Использование двух и более модулей с аналогичным принципом работы подвергается стековому штрафу	Пассивный
Target Painter	Система наведения; упрощает уничтожение цели, помечая её электронной меткой Использование двух и более модулей с аналогичным принципом работы подвергается стековому штрафу	Активный

БОЕПРИПАСЫ ДЛЯ РАКЕТНЫХ УСТАНОВОК

Определять тип повреждения, наносимого ракетой, следует по цвет её боеголовки (поскольку название Вам в этом точно не поможет). Каждому типу снаряда соответствует строго один вид урона, в соответствии с таблицей ниже:



Синяя боеголовка: урон от электромагнитного оружия (ЭМ)

Красная боеголовка: урон от термического оружия (ТО)

Темно-зеленая боеголовка: урон от кинетического оружия (КО)

Желтая боеголовка: урон от разрывного оружия (РО)

Каждый снаряд (исключая ракеты Defender) имеет четыре варианта, различающихся типом урона (но не его количеством). Существуют фракционные ракеты с большой мощностью. Тогда как легкие ракеты класса Tech I наносят 75 единиц урона, снаряды типа Caldari Navy отнимают 86 пунктов HP, а Guristas и Dread Guristas - по 87 и 90 единиц соответственно.

РАКЕТЫ КЛАССА TECH 2

Могут использовать только на пусковых установках типа Tech II. пщьуодразделяются на два вида: Высокоточные/дальнобойные (Precision и Javelin) и Мощные (Fury и Rage):

Precision: Радиус взрыва у них вдвое меньше, чем у аналога класса Tech I.

Fury: Причиняют значительный урон, однако их небольшая скорость приводит к снижению дальности полёта.

Javelin: Идеальны против небольших целей, т.к. обладают такой же скоростью, что и крылатые ракеты класса Tech I, но время их полёта на 5 секунд больше, скорость ударной волны выше, а радиус взрыва - меньше.

Rage: Наносят огромные повреждения, но имеют свои недостатки: небольшая скорость полёта и распространения ударной волны и увеличенный радиус взрыва. Поэтому они малоэффективны против небольших целей. Ракеты этого типа предпочтительнее использовать против ПОС и кораблей capitals. Однако, если Вы используете электронную метку цели, то Rage будут эффективны также против battleships.

Имеются и другие недостатки. Например, увеличение урона ракет приводит к снижению скорости перезарядки capacitor'а (это особенно актуально для кораблей Raven с активным tanking'ом щитом); во время наведения ракет скорость корабля заметно снижается. Поэтому при приобретении нового оборудования стоит тщательно анализировать все плюсы и минусы.

На оружие также распространяется стековый штраф. Так, четыре Cruise Missile Launchers II, использующие Fury, уменьшат скорость перезарядки capacitor'а на 107%:

(20% штраф на каждую ПУ = 1.24 или 1.2 x 1.2 x 1.2 x 1.2).

MISSILE TYPES

	EXPLOSIVE	KINETIC	THERMAL	EM
Rocket	Phalanx	Thorn	Foxfire	Gremlin
Light	Piranha	Bloodclaw	Flameburst	Sabretooth
Heavy	Havoc	Scourge	Widowmaker	Thunderbolt
Cruise	Devastator	Wrath	Cataclysm	Paradise
Torpedo	Bane	Juggernaut	Inferno	Mjolnir
Citadel Cruise	Catastrophe	Rajas	Sol	Thunar
Citadel Torpedo	Doom	Rift	Purgatory	Thor

ОРУЖИЕ - ТУРЕЛИ



При использовании турелей нет необходимости ждать, пока снаряд достигнет цели, поскольку урон противнику наносится мгновенно. Однако турели могут и вовсе не поразить цель, поскольку точность у них ниже, чем у ракет. Для установки этого типа оружия необходимо несколько условий: свободные турельные High-slot'ы, достаточное количество CPU и poweergrid и наличие соответствующих навыков. Теперь рассмотрим основные характеристики турелей и их взаимное влияние.

ОПТИМАЛЬНАЯ ДИСТАНЦИЯ

Расстояние, на котором выстрел может нанести максимальный урон. Зависит от бонусов корабля, типа боеприпасов и навыков.

РАССТОЯНИЕ FALLOFF

Расстояние, на котором турель ещё может поразить цель, но при этом начинают понижаться точность и количество наносимого урона (вне зависимости от радиуса сигнатуры и tracking'a). На дистанции, превышающей Falloff вдвое, вероятность поражения цели падает до 0. Зависимость при этом в большинстве случаев линейная. Пример: оптимальная дистанция - 50 км; Falloff - 25 км; возможность поразить цель 100% на 50 км, 50% - на 75 км и 0% - на 100 км и более.

TRACKING

Tracking - это показатель, который определяет скорость, с которой турель способна поворачиваться и отслеживать цель. Значение 1 рад/сек показывает, что турель делает полный оборот (180 градусов) за 1 секунду.

Помните, что чем выше значение tracking'a, тем лучше.
Стоит сказать несколько слов об особенностях использования турелей. Здесь многое зависит от того, как движется цель по отношению к Вашему кораблю. Если противник приближается к Вам по прямой линии, вероятность поразить его с помощью турели будет выше; если противник движется по окружности и его скорость выше значений tracking'a, вероятность поразить его стремится к нулю, т.к. турели не успевают отслеживать цель.

СИГНАТУРА ТУРЕЛИ

Точность турелей, как и ракет, зависит от сигнатуры цели: чем она меньше, тем больше вероятность того, что снаряды по ней просто не попадут. Но можно задать турели конкретный размер цели, т.е. установить сигнатуру орудия. Для этого существует множество методов, но самый эффективный способ - это использование меток для целей. Благодаря им объект становится более заметным и его проще поразить.
Базовая сигнатура frigates находится в пределе от 35 до 45, у cruisers - от 95 до 120, у battleships - около 400; для небольших турелей - 40 м; для средних - 100 м; для больших - 400 м. Таким образом, если значение сигнатуры орудия больше соответствующей величины у цели, то вероятность нанесения урона снижается; в ином случае Вы будете всегда наносить максимальные повреждения (при условии, что скорость цели меньше значения tracking'a). И, конечно, Вы легко можете уничтожить неподвижную цель в пределах оптимальной дистанции турелей.

Пример: Вы стреляете по frigate из Tachyon Beam Laser. Сигнатура лазера - 400, а у фригата - 40. Таким образом, Вы наносите только 10% урона (из расчёта 40/400 = 0.1). Если frigate будет лететь к вам по прямой, используя microwarpdrive, его, возможно, ждёт мгновенная смерть. Всё из-за стекового штрафа, увеличивающего сигнатуру корабля при использовании microwarpdrive.

МНОЖИТЕЛЬ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Базовый урон увеличивается за счёт множителя турели, которую Вы используете. Чем больше множитель, тем выше наносимый урон.

Пример: имеем 150mm Railgun (Small Hybrid Turret). Множитель урона (3,75) улучшен при помощи навыков и модулей. Заряд - Thorium Charge S с базовыми показателями урона в 5 (КО) и 6 (ТО) единиц. В сумме такая установка будет причинять 18,75 кинетического и 15 единиц термического урона.

СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ

Скорострельность (ROF) - это время между двумя выстрелами. Обратно пропорциональна размерам орудий, поскольку большие турели менее скорострельны, чем маленькие; однако, наносимый урон у них больше.

СТОИМОСТЬ АКТИВАЦИИ

Это количество энергии, необходимое для использования орудий. Этот параметр очень важен на кораблях рас Amarr и Gallentean.

ВЕЛИЧИНА УРОНА

Неявная величина, влияющая на урон во время выстрела.

На оптимальном расстоянии: от 0.5x до 1.5x

На расстоянии Falloff: 0.5x to 1.0x

Всегда есть шанс нанести 300% урона

Выгоднее использовать турели, находясь на оптимальном расстоянии от цели. Если Вы находитесь на расстоянии Falloff, то причиняемый урон и вероятность успешного попадания будут ниже.

ОРУЖИЕ - ТУРЕЛИ

ЛАЗЕРНЫЕ ТУРЕЛИ

Первый тип турелей - лазерные (иногда их называют энергетическими). Популярны среди Amarrians. Достаточно широко распространены благодаря тому, что не требуют боеприпасов, поскольку используют crystal'ы. Игрок при этом экономит деньги и получает дополнительное свободное место в грузовом отсеке. Загрузив один crystal, Вы можете вести огонь сколь угодно долго. Кроме того, мгновенная замена одного crystal'a другим позволяет легко менять некоторые характеристики турели.
К недостаткам лазеров следует отнести их высокие требования к powergrid и заряду capacitor'a. Используя такие турели, Вы становитесь лёгкой добычей для игроков, применяющих модули nosferatu и neutralizer. Именно поэтому корабли Amarrians, например Battleship Apocalypse, позволяют получить большие (по сравнению с кораблями других рас) бонусы к энергии capacitor'a. Лазеры способны наносить лишь термический и ЭМ урон, поэтому наиболее эффективны для разрушения щита противника.

Лазеры бывают двух типов: Пульсирующие и Лучевые. Первые стреляют пучками энергии, просты в установке и потребляют относительно малое количество энергии capacitor'a. Среди их недостатков можно отметить небольшую оптимальную дальность. Урон, наносимый такими лазерами, на первый взгляд не велик, но, учитывая отличные показатели скорострельности, пульсирующие лазеры имеют высокий DPS.
Лучевые лазеры - это более мощное оружие с повышенным потреблением ресурсов. Обращаться с ним следует осторожно, поскольку малая величина tracking'a и низкая скорострельность могут сыграть с Вами злую шутку. Единственный промах даст противнику шанс ускользнуть. Энергия и время будут потрачены впустую.
Отдельно стоит отметить Tachyon Beam Laser. Это самые разрушительные и дальнобойные лучевые лазеры (не считая оружие capital-класса). Использовать их достаточно сложно, поскольку они активно потребляют powergrid и заряд capacitor'a. Низкая скорострельность и небольшой tracking не позволяют вести непрерывный огонь. Однако одного попадания из такого оружия бывает достаточно, чтобы нанести противнику серьёзный урон.



PULSE LASER ТУРЕЛИ						
ТУРЕЛЬ		ОПТИМАЛ. ДИСТАНЦ.	FALLOFF	ROF	TRACKING	МНОЖИТ. УРОНА
Dual Light Pulse Laser		4500m	1500m	2.7s	0.27375	2x
Gatling Pulse Laser		4000m	500m	2.1s	0.308125	1.5x
Medium Pulse Laser		5000m	2000m	3.5s	0.24625	3x
Focused Medium Pulse Laser		9000m	3000m	4.05s	0.09	2x
Heavy Pulse Laser		10000m	4000m	5.25s	0.08125	3x
Dual Heavy Pulse Laser		18000m	6000m	6.075s	0.0375	2x
Mega Pulse Laser		20000m	8000m	7.875s	0.03375	3x
Dual Giga Pulse Laser		37500m	10000m	11.81s	0.0040512	8x

BEAM LASER ТУРЕЛИ						
ТУРЕЛЬ		ОПТИМАЛ. ДИСТАНЦ.	FALLOFF	ROF	TRACKING	МНОЖИТ. УРОНА
Dual Light Beam Laser		8750m	3000m	3.2s	0.13	2x
Medium Beam Laser		10000m	4000m	4s	0.1	3x
Focused Medium Beam Laser		17500m	6000m	4.8s	0.042	2x
Heavy Beam Laser		20000m	8000m	6s	0.033	3x
Quad Light Beam Laser		8000m	1000m	3.15s	0.081	1.5x
Dual Heavy Beam Laser		35000m	12000m	7.2s	0.0175	2x
Mega Beam Laser		40000m	16000m	9s	0.0153125	3x
Tachyon Beam Laser		44000m	20000m	12.5s	0.0139205	4.5x
Dual Giga Beam Laser		80000m	32000m	13.5s	0.002296875	5.5x

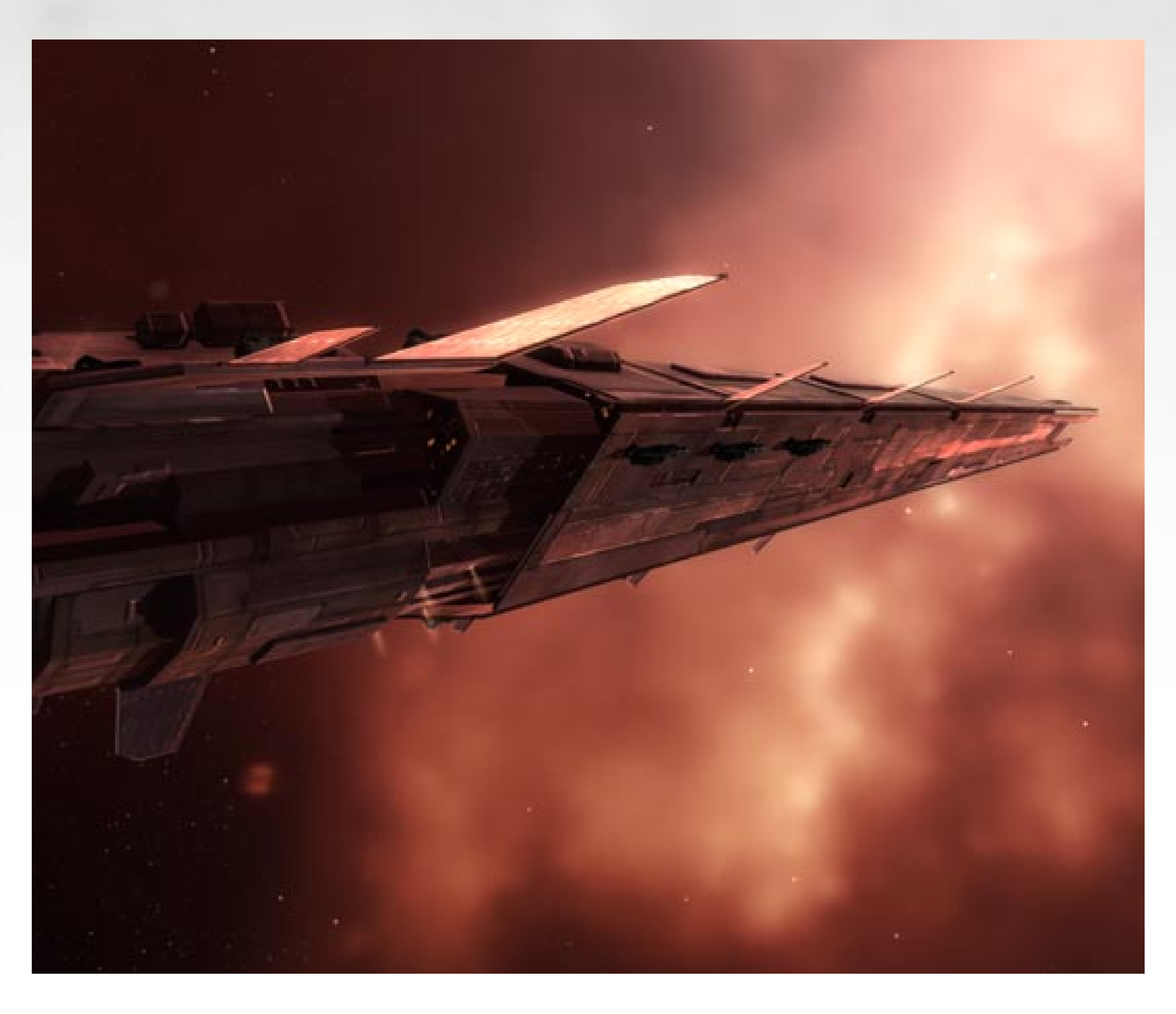
ОРУЖИЕ - ТУРЕЛИ

РЕАКТИВНЫЕ ТУРЕЛИ

Реактивные турели популярны у представителей расы Minmatar. Разделяются на две группы: Артиллерия и Автоматические орудия. Главное их преимущество состоит в том, что они не потребляют энергию capacitor'а. Среди всех дальнобойных орудий Артиллерия выделяется небольшой оптимальной дальностью и высокими значениями falloff. Из-за низких показателей скорострельности и tracking'а, а также благодаря разрушительной мощи орудий они часто применяются для нанесения массированных ударов по противнику. Автоматические турели характеризуются высоким tracking'ом, хорошей скорострельностью и небольшим DPS.

Пилот, активно использующий эти турели, рискует быстро исчерпать весь свой боекомплект. И тогда останется лишь один выход - убегать. Даже самое мощное оружие станет бесполезным без патронов.

Исчерпав заряд capacitor'а, корабли Amarr и Gallentean становятся совершенно беспомощными. Поэтому противники, использующие реактивные турели с небольшим потреблением энергии, получают значительное преимущество. Добавьте к этому высокую скорость и различные типы урона, и Вы поймёте, почему расу Minmatar считают сильным противником.



АРТИЛЕРИЯ						
ТУРЕЛЬ		ОПТИМАЛ. ДИСТАНЦ	FALLOFF	ROF	TRACKING	МНОЖИТ. УРОНА
250mm Light Artillery Cannon		8050m	8750m	8.5s	0.0825	4.62x
280mm Howitzer Artillery		10000m	8750m	10.71s	0.066	6.403x
650mm (Medium) Artillery Cannon		16100m	17200m	12.75s	0.0275	4.62x
720mm Howitzer Artillery		20000m	17500m	20.03s	0.022	7.973x
1200mm (Heavy) Artillery Cannon		32200m	35000m	21.038s	0.01125	5.082x
1400mm Howitzer Artillery		40000m	35000m	40.163s	0.009	10.672x
Quad 3500mm Siege Artillery		72000m	70000m	35.44s	0.0018	12.75x

ПУЛЕМЕТЫ						
ТУРЕЛЬ		ОПТИМАЛ. ДИСТАНЦ.	FALLOFF	ROF	TRACKING	МНОЖИТ. УРОНА
125mm (Light) Gatling Autocannon		800m	4000m	3s	0.417	2.0625x
150mm Light Autocannon		900m	4400m	3.375s	0.362	2.475x
200mm (Light) Autocannon		1000m	4800m	3.750s	0.315	2.8875x
220mm (Medium) Vulcan Autocannon		1800m	8800m	4.725s	0.12144	2.31x
425mm (Medium) Autocannon		2000m	9600m	5.625s	0.1056	2.8875x
Dual 180mm Autocannon		1600m	8000m	4.5s	0.13965	2.0625x
800mm (Heavy) Repeating Artillery		4000m	19200m	7.875s	0.0432	2.695x
Dual 425mm Autocannon		3200m	16000m	6.75s	0.05713	2.0625x
Dual 650mm Repeating Artillery		3600m	17600m	7.5s	0.04968	2.444x
6x2500mm Repeating Artillery		25000m	19200m	9.45s	0.00486	5.8x

ОРУЖИЕ - ТУРЕЛИ

ГИБРИДНЫЕ ТУРЕЛИ

Гибридные турели часто можно встретить на кораблях Gallente и Caldari. Первые предпочитают использовать Бластеры, которые позволяют сражаться с противником в ближнем бою; вторые выбирают дальнобойные электромагнитные пушки.

Среди преимуществ бластеров - большой множитель повреждений и хорошая скорострельность. При этом они уступают значительной части вооружения по показателям tracking'a, DPS и оптимальной дальности. Решением проблемы могут стать модули microwarpdrive и afterburner.

Электромагнитные пушки популярны в больших сражениях благодаря хорошему tracking'y и большой оптимальной дальности. Среди недостатков можно отметить малый DPS по сравнению с Артиллерией.

Преимущество Amarrians перед Gallenteans в том, что их корабли оснащены более емкими capacitor'ами. Кроме того, им доступны бонусы, снижающие потребление энергии. Помните: вступив в ряды свободолюбивых Gallenteans и выбирая себе бластер и microwarpdrive, убедитесь, что у Вас достаточно энергии для их применения. Иначе в самый разгар битвы Вы рискуете остаться без оружия и средств к спасению.



BLASTERS						
ТУРЕЛЬ		ОПТИМАЛ. ДИСТАНЦ.	FALLOFF	ROF	TRACKING	МНОЖИТ. УРОНА
Light Electron Blaster		1000m	1500m	2s	0.365	1.75x
Light Ion Blaster		1250m	2000m	3s	0.336	2.8125x
Light Neutron Blaster		1500m	2500m	3.5s	0.3165	3.5x
Heavy Electron Blaster		2000m	3000m	3s	0.12	1.75x
Heavy Ion Blaster		2500m	4000m	4.5s	0.11	2.8125x
Heavy Neutron Blaster		3000m	5000m	5.25s	0.1	3.5x
Electron Blaster Cannon		4000m	6000m	4.5s	0.05	1.75x
Ion Blaster Cannon		5000m	8000m	6.75s	0.046	2.8125x
Neutron Blaster Cannon		6000m	10000m	7.875s	0.0433	3.5x
Ion Siege Blaster Cannon		30000m	15000m	10.63s	0.0054125	7.92x

RAILGUNS						
ТУРЕЛЬ		ОПТИМАЛ. ДИСТАНЦ.	FALLOFF	ROF	TRACKING	МНОЖИТ. УРОНА
75mm Gatling Rail		6000m	3000m	2.6s	0.13	1.5x
125mm Railgun		9000m	5000m	3.25s	0.085	2x
150mm Railgun		12000m	6000m	4.25s	0.07	2.75x
200mm Railgun		18000m	10000m	4.875s	0.028	2x
250mm Railgun		24000m	12000m	6.375s	0.023	2.75x
Dual 150mm Railgun		12000m	6000m	3.9s	0.042	1.5x
350mm Railgun		36000m	20000m	7.313s	0.01167	2x
425mm Railgun		48000m	24000m	9.563s	0.009625	2.75x
Dual 250mm Railgun		24000m	12000m	5.85s	0.0175	1.5x
Dual 1000mm Railgun		96000m	24000m	14.35s	0.001925	5.8x

ОРУЖИЕ - ТУРЕЛИ

TIER И METALEVEL

Чем выше Meta Level оружия, тем больший урон оно наносит и тем проще его установить (снижается расход CPU и powergrid). Оборудование класса Tech II, напротив, имеет повышенные требования к различным характеристикам и навыкам пилота. Каждое оружие соответствует определённой Tier-категории. С увеличением номера этой категории повышается урон, дальность стрельбы и потребление ресурсов, а скорострельность, tracking и объём магазина уменьшаются (последнее, естественно, не относится к лазерам). В качестве примера можно рассмотреть Пульсирующий Лазер:

TIER	МАЛЫЙ PULSE	СРЕДНИЙ PULSE	БОЛЬШОЙ PULSE
Tier 1	Dual Light	Focused Medium	Dual Heavy
Tier 2	Gatling Pulse	Heavy Pulse	Mega Pulse
Tier 3	Medium Pulse	-	-

TYPE NAME	META GROUP	ACTIVATION COST
Tachyon Beam Laser I	Tech I	95 GJ
Tachyon Afocal Maser I	Tech I	90.25 GJ
Tachyon Modal Laser I	Tech I	85.5 GJ
Tachyon Anode Particle Stream I	Tech I	80.75 GJ
Tachyon Modulated Energy Beam I	Tech I	76 GJ
Tachyon Beam Laser II	Tech II	95 GJ
'Ballista' Tachyon Beam Laser I	Storyline	95 GJ
Ammatar Navy Tachyon Beam Laser	Faction	71.25 GJ
Dark Blood Tachyon Beam Laser	Faction	71.25 GJ
Imperial Navy Tachyon Beam Laser	Faction	71.25 GJ
True Sansha Tachyon Beam Laser	Faction	71.25 GJ
Raysere's Modified Tachyon Beam Laser	Officer	71.25 GJ
Selynne's Modified Tachyon Beam Laser	Officer	71.25 GJ
Chelm's Modified Tachyon Beam Laser	Officer	76 GJ
Draclira's Modified Tachyon Beam Laser	Officer	76 GJ

НЕОБХОДИМЫЕ/РЕКОМЕНДУЕМЫЕ МОДУЛИ

ТИП МОДУЛЯ	ЭФФЕКТ	АКТИВ/ПАССИВ
Target Painter	Система наведения; упрощает уничтожение цели, ставя на неё электронную метку Использование двух и более модулей с аналогичным принципом работы подвергается стековому штрафу	АКТИВ
Heat Sink	Увеличивает DPS оружия; это позволяет активнее использовать турели Использование двух и более модулей с аналогичным принципом работы подвергается стековому штрафу	ПАССИВ
Gyrostabilizer	Реактивные турели получают бонус к наносимому урону и скорости Использование двух и более модулей с аналогичным принципом работы подвергается стековому штрафу	ПАССИВ
Magnetic Field Stabilizer	Гибридные турели: бонус к скорострельности и наносимому урону Использование двух и более модулей с аналогичным принципом работы подвергается стековому штрафу	ПАССИВ
Tracking Computer	Просчитывает траекторию цели, что позволяет увеличить tracking и дальность стрельбы турелей. Модуль может быть загружен при помощи скриптов Использование двух и более модулей с аналогичным принципом работы подвергается стековому штрафу	АКТИВ
Tracking Enhancer	Увеличивает дальность стрельбы и tracking турелей Использование двух и более модулей с аналогичным принципом работы подвергается стековому штрафу	ПАССИВ

ОРУЖИЕ - ТУРЕЛИ

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

Gunnery - это базовый навык, необходимый для использования турельного оружия. Он даёт бонус в 2% к скорострельности. Существуют навыки, рассчитанные на турели одного класса (например, навык Medium Hybrid Turret увеличивает урон от Medium Railgun или Medium Blaster на 5%). Класс турели обычно определяет тип корабля, на который она может быть установлена:

НАЗВАНИЕ НАВЫКА	КЛАСС	РЕКОМЕНДУЕМЫЙ МИН. УР.	ЭФФЕКТ	ПРИМЕЧАНИЕ
Controlled Bursts	2	4	Контроль за использованием capacitor'a турельным оружием. Новый ЛВЛ: снижает потребление энергии турелями на 5%	Необходим для лазеров и гибридных турелей
Motion Prediction	2	4	Повышает эффективность турели против движущихся целей. Новый ЛВЛ: +5% к tracking'у	Для всех турелей
Rapid Firing	2	4	Ускоряет перезарядку орудий. Новый ЛВЛ: +4% к скорострельности турелей	Для всех турелей
Sharpshooter	2	5	Навык ведения боя на больших расстояниях. Новый ЛВЛ: +5% к оптимальной дальности	Для всех турелей
Surgical Strike	4	4	Знания структуры корабля и её слабых мест. Новый ЛВЛ: +3% к урону, наносимому турелями	Для всех турелей
Trajectory Analysis	5	4	Знание основ физики невесомости. Новый ЛВЛ: +5% к параметру falloff турельного оружия	Для всех турелей
XY Specialization	8	4	Позволяет использовать улучшенные турельные установки. Новый ЛВЛ: +2% к урону от турелей, требующих этот навык	Для турелей класса Tech II
Weapon Upgrades	2	5	Отвечает за использование CPU корабля и модификацию оружия. Новый ЛВЛ: потребление CPU турелями, ПУ и смартбомбами снижается на 5%	Для всех видов оружия
Advanced Weapon Upgrades	6	4	Новый ЛВЛ: расход powergrid турелями и ракетницами на 2% меньше	Для ракетных и турельных установок

ОРУЖИЕ - БОЕПРИПАСЫ

Турели для ведения огня требуют снаряды, которые можно разделить на 12 групп, согласно их размеру (малые, средние, большие и очень большие) и типу (лазерные, гибридные, реактивные). Здесь есть боеприпасы как для ближнего, так и для дальнего боя. Каждый снаряд может относиться к одному из десяти типов (восемь Tech I и два Tech II), от которых зависит не только дальность стрельбы, но и наносимый урон. Так, Antimatter Hybrid уменьшает дальность стрельбы на 50%. Гибридное оружие наносит термический и кинетический урон. Скорострельность и дальность стрельбы зависят от выбранного типа снаряда. Лазеры наносят термический и ЭМ урон, при этом crystal - источники энергии лазеров - могут служить вечно (не считая фракционные и Tech II crystal). Но не стоит забывать, что дальность стрельбы при этом может меняться, в зависимости от используемого crystal. Поэтому следует постоянно иметь при себе несколько crystal с разными характеристика. Это очень удобно, к тому же на их замену требуется совсем немного времени (по сравнению с другим оружием).

Снаряды для реактивных турелей хороши тем, что могут наносить противнику до трёх различных видов урона. Такой тип вооружения должен быть у каждого пилота. Часто намного лучше использовать снаряды, от действия которых противник не в состоянии защититься. И, конечно, стоит помнить: в грузовом отсеке всегда должны быть боеприпасы (особенно, если Вы используете автоматические турели).

СНАРЯДЫ КЛАССА TECH II

Боеприпасы такого уровня требуют особых навыков, поскольку их можно использовать только с оружием класса Tech II. Их можно разделить на две группы, каждая из которых имеет свои преимущества: первая увеличивает оптимальную дальность, вторая позволяет наносить противнику гораздо больший урон.

ОРУЖИЕ		БОЕПРИПАСЫ	
КЛАСС	ТИП	НАЗВАНИЕ	НЕДОСТАТКИ
LASER	BEAM	Aurora	Tracking: x0,25 (т.е. снижается на 75%)
		Gleam	Tracking: x0,75: Оптимальная дальность: -75%
	PULSE	Conflagration	Tracking: x0,70; Потребление энергии capacitor'a: +25%
		Scorch	Tracking: x0,75; снижается эффективность орудий против брони
PROJECTILE	ARTILLERY	Quake	Tracking: x0,75: Оптимальная дальность: -75%
		Tremor	x0.25 Tracking Speed
	AUTOCANNON	Barrage	x0.75 Tracking Speed
		Hail	x0.70 Tracking Speed, x0,5 Falloff Modifier
HYBRID	BLASTER	Null	x0.75 Tracking Speed
		Void	Tracking: x0,75; Потребление энергии capacitor'a: +25%
	RAILGUN	Javelin	Tracking: x0,75; Оптимальная дальность: -75%; Затраты энергии: +25%
		Spike	x0.25 Tracking Speed

ОРУЖИЕ - БОЕПРИПАСЫ

ЧАСТОТНЫЕ CARYSTALS

МАЛЫЕ	СРЕДНИЕ	БОЛЬШИЕ	ОЧЕНЬ БОЛЬШИЕ	НАЗВАНИЕ	ТИП УРОНА ТО	ТИП УРОНА ЭМ	ОПТИМАЛ ДАЛЬНОСТЬ	CAPACITOR	ПОЛНЫЙ УРОН
				Radio	0	5	60%	-15%	5
				Microwave	2	4	40%	-25%	6
				Infrared	2	5	20%	-35%	7
				Standard	3	5	0%	-45%	8
				Ultraviolet	3	6	-12.50%	-35%	9
				X-Ray	4	6	-25%	-25%	10
				Gamma	4	7	-37.50%	-15%	11
				Multifrequency	5	7	-50%	0%	12

Малые снаряды = Урон x1, Средние = Урон x2, Большие = Урон x4, Очень большие = Урон x8

CRYSTALS КЛАССА TECH II ДЛЯ ЛУЧЕВЫХ ЛАЗЕРОВ

МАЛЫЕ	СРЕДНИЕ	БОЛЬШИЕ	ОЧЕНЬ БОЛЬШИЕ	НАЗВАНИЕ	ТИП УРОНА ТО	ТИП УРОНА ЭМ	ОПТИМАЛ ДАЛЬНОСТЬ	CAPACITOR	ПОЛНЫЙ УРОН
			X	Gleam	7	7	-75%	0%	14
			X	Aurora	3	5	80%	0%	8

Малые снаряды = Урон x1, Средние = Урон x2, Большие = Урон x4, Очень большие = Урон x8

CRYSTALS КЛАССА TECH II ДЛЯ ПУЛЬСИРУЮЩИХ ЛАЗЕРОВ

МАЛЫЕ	СРЕДНИЕ	БОЛЬШИЕ	ОЧЕНЬ БОЛЬШИЕ	НАЗВАНИЕ	ТИП УРОНА ТО	ТИП УРОНА ЭМ	ОПТИМАЛ ДАЛЬНОСТЬ	CAPACITOR	ПОЛНЫЙ УРОН
			X	Scorch	2	9	50%	0%	11
			X	Conflagration	7.7	7.7	-50%	+25%	15.4

Малые снаряды = Урон x1, Средние = Урон x2, Большие = Урон x4, Очень большие = Урон x8

РЕАКТИВНЫЕ СНАРЯДЫ

МАЛЫЕ	СРЕДНИЕ	БОЛЬШИЕ	ОЧЕНЬ БОЛЬШИЕ	НАЗВАНИЕ	ТИП УРОНА РО	ТИП УРОНА КО	ТИП УРОНА ТО	ТИП УРОНА ЭМ	ОПТИМ. ДАЛЬН.	ПОЛНЫЙ УРОН
				Carbonized Lead	1	4	-	-	60%	5
				Nuclear	4	1	-	-	60%	5
				Proton	-	2	-	3	60%	5
				Depleted Uranium	3	2	3	-	0%	8
				Titanium Sabot	2	6	-	-	0%	8
				Fusion	10	2	-	-	-50%	12
				Phased Plasma	-	2	10	-	-50%	12
				EMP	2	1	-	9	-50%	12

Малые снаряды = Урон x1, Средние = Урон x2, Большие = Урон x4, Очень большие = Урон x8

СНАРЯДЫ КЛАССА TECH II ДЛЯ АРТИЛЛЕРИИ

МАЛЫЕ	СРЕДНИЕ	БОЛЬШИЕ	ОЧЕНЬ БОЛЬШИЕ	НАЗВА-НИЕ	ТИП УРОНА РО	ТИП УРОНА КО	ТИП УРОНА ТО	ТИП УРОНА ЭМ	ОПТИМ. ДАЛЬН.	ПОЛНЫЙ УРОН
			X	Quake	9	5	-	-	-75%	14
			X	Tremor	5	3	-	-	80%	8

Малые снаряды = Урон x1, Средние = Урон x2, Большие = Урон x4, Очень большие = Урон x8

СНАРЯДЫ КЛАССА TECH II ДЛЯ АВТОМАТИЧЕСКИХ ТУРЕЛЕЙ

МАЛЫЕ	СРЕДНИЕ	БОЛЬШИЕ	ОЧЕНЬ БОЛЬШИЕ	НАЗВА-НИЕ	ТИП УРОНА РО	ТИП УРОНА КО	ТИП УРОНА ТО	ТИП УРОНА ЭМ	ОПТИМ. ДАЛЬН.	ПОЛНЫЙ УРОН
			X	Hail	12.1	3.3	-	-	-50%	15.4
			X	Barrage	6	5	-	-	0%	11

Малые снаряды = Урон x1, Средние = Урон x2, Большие = Урон x4, Очень большие = Урон x8

ОРУЖИЕ - БОЕПРИПАСЫ

БОЕПРИПАСЫ ДЛЯ ГИБРИДНЫХ ТУРЕЛЕЙ

МАЛЫЕ	СРЕДНИЕ	БОЛЬШИЕ	ОЧЕНЬ БОЛЬШИЕ	НАЗВАНИЕ	ТИП УРОНА КО	ТИП УРОНА ТО	ОПТИМАЛ ДАЛЬНОСТЬ	CAPACITOR	ПОЛНЫЙ УРОН
				Iron	3	2	60%	-30%	5
				Tungsten	4	2	40%	-27%	6
				Iridium	4	3	20%	-24%	7
				Lead	5	3	0%	-50%	8
				Thorium	5	4	-12.50%	-40%	9
				Uranium	6	4	-25%	-8%	10
				Plutonium	6	5	-37.50%	-5%	11
				Antimatter	7	5	-50%	0%	12

Малые снаряды = Урон x1, Средние = Урон x2, Большие = Урон x4, Очень большие = Урон x8

СНРЯДЫ КЛАССА TECH II ДЛЯ БЛАСТЕРОВА

МАЛЫЕ	СРЕДНИЕ	БОЛЬШИЕ	ОЧЕНЬ БОЛЬШИЕ	НАЗВАНИЕ	ТИП УРОНА ТО	ТИП УРОНА ЭМ	ОПТИМАЛ ДАЛЬНОСТЬ	CAPACITOR	ПОЛНЫЙ УРОН
			X	Null	5	6	25%	0%	11
			X	Void	7.7	7.7	-25%	-25%	15.4

Малые снаряды = Урон x1, Средние = Урон x2, Большие = Урон x4, Очень большие = Урон x8

СНАРЯДЫ КЛАССА TECH II ДЛЯ ЭМ-ПУШЕК

МАЛЫЕ	СРЕДНИЕ	БОЛЬШИЕ	ОЧЕНЬ БОЛЬШИЕ	НАЗВАНИЕ	ТИП УРОНА ТО	ТИП УРОНА ЭМ	ОПТИМАЛ ДАЛЬНОСТЬ	CAPACITOR	ПОЛНЫЙ УРОН
			X	Javelin	6	8	-75%	25%	14
			X	Spike	4	4	80%	0%	8

Малые снаряды = Урон x1, Средние = Урон x2, Большие = Урон x4, Очень большие = Урон x8

СМАРТБОМБЫ

Смартбомба образует разряд энергии вокруг Вашего корабля. При это любой объект, попавший в радиус действия, получает урон.
Не важно, враг это или друг. При этом могут возникнуть следующие проблемы:

В системах с высоким СС Вы можете случайно нанести урон мирным кораблям, что вызовет враждебную реакцию CONCORD'a.

Вы можете уничтожить собственных drones.

Могут пострадать Ваши союзники.

Но смартбомбы имеют и свои преимущества:
Не требуется захват цели, поэтому у врага меньше возможностей защититься от атаки.

Вы можете уничтожать ракеты, летящие в Вашу сторону.

Смартбомба одинаково действует на все объекты в радиусе поражения, поэтому Вы можете уничтожать десятки целей одним выстрелом.
Смартбомбы потребляют большое количество энергии, поэтому стоит использовать их очень осторожно. Чем выше Meta Level (именной, фракционный, офицерский, Tech II), тем больше радиус поражения и наносимый урон.

Существует четыре типа смартбомб, различающихся размерами и наносим уроном:

Микро. Радиус действия: 2000 м; урон: 25 единиц
Маленькие. Радиус действия: 3000 м; урон: 50 единиц
Средние. Радиус действия: 4000 м; урон: 100 единиц
Большие. Радиус действия: 5000 м; урон: 250 единиц

ОРУЖИЕ - DRONES

Приятно наблюдать, как флотилия маленьких dones расчищает Вам путь, убивая врагов. Но для эффективного использования этих космических игрушек с дистанционным управлением необходимы определённые навыки, корабли с drone bay, специальное оборудование и, конечно, сами drones.
Очень важно помнить о том, что эти маленькие бестии подобны детям. Они могут не обращать внимания на Ваши команды и использовать свои разрушительные способности для атаки совершенно различных целей, даже если Вы не приказывали им подобных действий.
Чтобы получить доступ к меню управления, в Вашем drone bay должен находиться хотя бы один drone. Для доступа к меню: щелчок правой кнопкой мыши на опции Drones x of y in Space под окном Overview. Здесь можно установить состояние drones.
Если указать состояние "Пассивный", то drones будут атаковать только после получения приказа. Состояние "Агрессивный" позволяет использовать drones в качестве защитников: стоит противнику напасть на Вас, как он получит отпор. Но на практике часто Вы подвергаетесь атаке со стороны самого слабого корабля из группы, выступающего в роли приманки. Следует также помнить, что в миссиях drones могут вызвать волну агрессии со стороны NPC, задев один из их кораблей.
Когда у всех drones одна, общая, цель, то они действуют намного эффективнее. Указать цель можно при помощи Focus Fire.

КАК ОРГАНИЗОВАТЬ DRONES

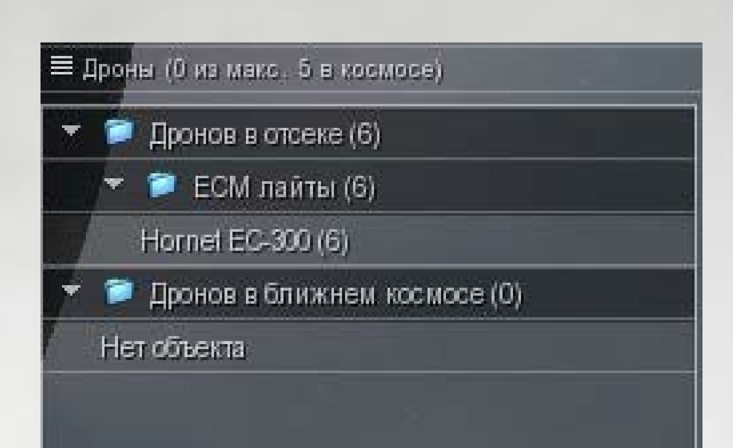
Очень важно знать, какие drones находятся сейчас в drone bay, а какие кружат в открытом космосе вокруг Вашего корабля. Эти два параметра можно посмотреть с помощью соответствующих пунктов - "Drones in Bay" и "Drones in Local Space". Ваши боевые drones, защищающие другого игрока, отображаются в закладке "Drones in Distant Space".
Организуйте группы в закладке "Drones in Bay", и нужные drones всегда будут под рукой. Вы сможете выпускать лишь тех из них, которые действительно необходимы Вам в текущей ситуации.
Щелчок правой клавишей мыши на drone откроет меню, где можно выбрать одно из следующих действий:

Добавить drone в новую группу ("New Group").

Удалить drone из определённой группы ("Out of this Group").

Переместить drone в существующую группу.

Выделите одного drone и выберите пункт "Launch Drones".
Таким образом Вы отправите его в открытый космос. Чтобы проделать то же с группой, достаточно щёлкнуть по её названию и использовать аналогичную команду. Помните, что количество drones, которое Вы можете послать в космос, ограничено Вашими навыками и возможностями корабля. Иными словами, будут задействовано лишь то количество drones, которое позволяют Ваши умения.



Выбрав drone в космосе, Вы сможете увидеть HP структуры, щита и брони. Здесь же можно отдать команды Вашему drone.

Collapse: Закрывает текущее меню.

Engage Target (x): Команда атаковать ВЫБРАННУЮ цель. Здесь (x) - это число drones, которые будут задействованы.

Return and Orbit: Приказывает drones вернуться и вращаться вокруг Вашего корабля.

Return to Drone Bay: Приказывает drones вернуться в drone bay.

Scoop to Drone Bay: Вы можете поднять Ваших (или чьих-то других) drones в drone bay (если они достаточно близко). Украденных таким образом drones тоже можно использовать.

Abandon Drone (x): Вы можете "выбросить" drones. Они прекратят огонь и остановятся на месте. Если Вы занимаетесь добычей и внезапно подвергаетесь нападению, гораздо лучше оставить добывающих и выпустить боевых drones. Так Вы увеличите шансы на успех.

Добывающие drones не могут атаковать, но у них есть две дополнительные опции:

Mine: Drone обрабатывает указанный астероид до тех пор, пока его грузовой отсек не заполнится, затем возвращается.

Mine Repeatedly: Обрабатывает указанный астероид. Как только грузовой отсек заполнен, доставляет руду на корабль, а затем возвращается к добыче руды.

Важно: Оружие с зоной поражения (бомбы и смартбомбы) воздействует на drones, даже если они принадлежат Вам.

EW, БОЕВЫЕ И РЕМОНТНЫЕ DRONES

До этого мы не говорили о боевых и EW drones. Между тем они отлично проявляют себя в PvP-боях. Ремонтные drones хороши во время больших сражений между группами игроков, а webifier drones помогут снизить скорость врага (может заменить несколько средних или тяжёлых боевых drones).
В качестве примера можно рассмотреть корабль Maelstrom с 1400mm howitzer на борту. Cruisers и battlecruisers имеют большое преимущество, обладая средними drones. Объём drone bay у Maelstrom - всего 100 м3, поэтому невозможно использовать одновременно разведывательных и боевых дронов. Как выйти из этой ситуации? Установите двух Berserker SW-900 и одного Berserker TP-900. На небольших расстояниях они заметно увеличат наносимый противнику урон.
Увеличение сигнатуры и снижение скорости позволяет эффективнее поражать цели, находящиеся на флангах, и вести огонь на расстоянии до 10 км. Эта особенность будет полезна в миссиях, подобных Worlds Collide. В то время как уменьшается урон от drones, повышается эффективность больших орудий. На миссию уходит гораздо меньше времени. Не стоит также забывать о ремонтных drones. Они очень полезны в ситуациях, когда требуется восстановить щит или броню.

ОСОБЕННОСТИ DRONES

Существует несколько параметров, характерных для всех drones:

Вне зависимости от типа и Tech-уровня drones сопротивление щита составляет: 0% к ЭМ, 60% к РО, 40% к КО и 20% к ТО; сопротивление брони: 60% к ЭМ, 10% к РО, 25% к КО и 45% к ТО.

Могут удерживать до восьми целей.

Время между двумя выстрелами: 4 секунды (исключая боевых и fighter bomber drones).
Одновременно можно контролировать не более пяти drones (исключение для кораблей класса carriers and supercarrier).

Количество drones, которое Вы способны контролировать, определяется характеристикой bandwidth (для кораблей класса Carriers, Supercarriers и Guardian-Vexor также важны бонусы самого корабля). Суммарное требование по bandwidth используемых drones должно быть меньше или равно соответствующей характеристике Вашего корабля. В таблицах на следующей странице представлены базовые характеристики drones, без учёта навыков и бонусов (помните, что drones класса Tech II мощнее при прочих равных условиях).

ОРУЖИЕ - DRONES

DRONES

ЛЕГКИЕ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЕ (LIGHT SCOUT DRONES)									
НАЗВАНИЕ	БАЗОВЫЙ УРОН	КОЭФ. УРОНА	ROF	ТИП УРОНА	ЩИТ / БРОНЯ	СКОРОСТЬ НА ОРБИТЕ	МАКС. СКОРОСТЬ	УРОН	DPS
Hobgoblin	15	1.6x	4s	ТО	35/75	550 m/s	2800 m/s	24	6
Hobgoblin II	15	1.92x	4s	ТО	42/90	660 m/s	3360 m/s	28.8	7.2
Hornet	15	1.45x	4s	КО	65/55	600 m/s	3200 m/s	21.75	5.44
Hornet II	15	1.74x	4s	КО	78/66	720 m/s	3820 m/s	26.1	6.52
Warrior	15	1.3x	4s	РО	40/60	750 m/s	4200 m/s	19.5	4.87
Warrior II	15	1.56x	4s	РО	48/72	900 m/s	5040 m/s	23.4	5.85
Acolyte	15	1.15x	4s	ЭМ	25/75	650 m/s	3800 m/s	17.25	4.31
Acolyte II	15	1.38x	4s	ЭМ	30/90	780 m/s	4560 m/s	20.7	5.17
Hobgoblin	15	1.6x	4s	ТО	35/75	550 m/s	2800 m/s	24	6

СРЕДНИЕ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЕ (MEDIUM SCOUT DRONES)									
НАЗВАНИЕ	БАЗОВЫЙ УРОН	КОЭФ. УРОНА	ROF	ТИП УРОНА	ЩИТ / БРОНЯ	СКОРОСТЬ НА ОРБИТЕ	МАКС. СКОРОСТЬ	УРОН	DPS
Hammerhead	24	1.6x	4s	ТО	70/150	400 m/s	1400 m/s	38.4	9.6
Hammerhead II	24	1.92x	4s	ТО	84/180	480 m/s	1680 m/s	46.08	11.52
Vespa	24	1.45x	4s	КО	130/110	425 m/s	1600 m/s	34.8	8.7
Vespa II	24	1.74x	4s	КО	156/132	510 m/s	1920 m/s	41.76	10.44
Valkyrie	24	1.3x	4s	РО	80/120	500 m/s	2100 m/s	31.2	7.8
Valkyrie II	24	1.56x	4s	РО	96/144	600 m/s	2520 m/s	37.44	9.36
Infiltrator	24	1.15x	4s	ЭМ	50/150	450 m/s	1900 m/s	27.6	6.9
Infiltrator II	24	1.38x	4s	ЭМ	60/180	450 m/s	2280 m/s	33.12	8.28

ТЯЖЁЛЫЕ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЕ (HEAVY SCOUT DRONES)									
НАЗВАНИЕ	БАЗОВЫЙ УРОН	КОЭФ. УРОНА	ROF	ТИП УРОНА	ЩИТ / БРОНЯ	СКОРОСТЬ НА ОРБИТЕ	МАКС. СКОРОСТЬ	УРОН	DPS
Ogre	48	1.6x	4s	ТО	140/300	250 m/s	700 m/s	76.8	19.2
Ogre II	48	1.92x	4s	ТО	168/360	300 m/s	840 m/s	92.16	23.04
Wasp	48	1.45x	4s	КО	260/220	275 m/s	800 m/s	69.6	17.4
Wasp II	48	1.74x	4s	КО	312/264	330 m/s	960 m/s	83.52	20.88
Berserker	48	1.3x	4s	РО	160/240	350 m/s	1050 m/s	62.4	15.6
Berserker II	48	1.56x	4s	РО	192/288	420 m/s	1260 m/s	74.88	18.72
Praetor	48	1.15x	4s	ЭМ	100/300	300 m/s	950 m/s	55.2	13.8
Praetor II	48	1.38x	4s	ЭМ	120/360	360 m/s	1140 m/s	66.24	16.56

СТОРОЖЕВЫЕ (SENTRY DRONES)									
НАЗВАНИЕ	БАЗОВЫЙ УРОН	КОЭФ. УРОНА	ROF	ТИП УРОНА	ЩИТ / БРОНЯ	СКОРОСТЬ НА ОРБИТЕ	МАКС. СКОРОСТЬ	УРОН	DPS
Garde	50	1.6x	4s	ТО	608/800	-	-	80	20
Garde II	50	1.92x	4s	ТО	729/960	-	-	96	24
Warden	50	1.2x	4s	КО	960/448	-	-	60	15
Warden II	50	1.44x	4s	КО	1152/537	-	-	72	18
Bouncer	50	1.4x	4s	РО	800/608	-	-	70	17.5
Bouncer II	50	1.68x	4s	РО	960/729	-	-	84	21
Curator	50	1.3x	4s	ЭМ	448/960	-	-	65	16.25
Curator II	50	1.56x	4s	ЭМ	537/1152	-	-	78	19.5

БОЕВЫЕ (FIGHTER DRONES)									
НАЗВАНИЕ	БАЗОВЫЙ УРОН	КОЭФ. УРОНА	ROF	ТИП УРОНА	ЩИТ / БРОНЯ	СКОРОСТЬ НА ОРБИТЕ	МАКС. СКОРОСТЬ	УРОН	DPS
Firbolg	25/50	3.5x	5.25s	КО / ТО	2500/3000	280 m/s	2250 m/s	262.5	50
DragonFly	50/25	4.25x	6.37s	КО / ТО	2750/4000	225 m/s	2000 m/s	318.75	50
Einherji	50/25	2.5x	3.75s	РО / КО	2750/3250	300 m/s	2500 m/s	187.5	50
Templar	50/25	4x	6s	ЭМ / ТО	3750/4250	250 m/s	2125 m/s	300	50

БОМБАРДИРОВЩИКИ (FIGHTER BOMBER DRONES)									
НАЗВАНИЕ	БАЗОВЫЙ УРОН	КОЭФ. УРОНА	ROF	ТИП УРОНА	ЩИТ / БРОНЯ	СКОРОСТЬ НА ОРБИТЕ	МАКС. СКОРОСТЬ	УРОН	DPS
Cyclops	3000	Compact Purgatory Torpedo I	15s	ТО	5000/6000	196 m/s	1575 m/s	3000	200
Mantis	3000	Compact Rift Torpedo I	15s	КО	6000/5500	158 m/s	1400 m/s	3000	200
Tyrfing	3000	Compact Doom Torpedo I	15s	РО	5500/6500	210 m/s	1750 m/s	3000	200
Malleus	3000	Compact Thor Torpedo I	15s	ЭМ	4500/7500	175 m/s	1485 m/s	3000	200

ОРУЖИЕ - DRONES

ПОДДЕРЖКА В БОЮ (COMBAT UTILITY DRONES)

НАЗВАНИЕ	ТИП	СКОРОСТЬ НА ОРБИТЕ	BANDWITH	ОСОБЫЕ УМЕНИЯ	ЦИКЛ
Berserker SW-900	Heavy Webifier Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Макс. бонус к скорости: -20%	5 sec
Acolyte EV-300	Light Energy Neutralizer Drone	350 m/s	5 Mbit/s	Нейтрализует энергии: 5 ГДж	6 sec
Infiltrator EV-600	Medium Energy Neutralizer Drone	300 m/s	10 Mbit/s	Нейтрализует энергии: 10 ГДж	6 sec
Praetor EV-900	Heavy Energy Neutralizer Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Нейтрализует энергии: 25 ГДж	6 sec

DONES ДЛЯ ВЕДЕНИЯ РЭБ (ELECTRONIC WARFARE DRONES)

НАЗВАНИЕ	ТИП	СКОРОСТЬ НА ОРБИТЕ	BANDWITH	ОСОБЫЕ УМЕНИЯ	ЦИКЛ
Acolyte TD-300	Light Tracking Disruptor Drone	350 m/s	5 Mbit/s	Коэф. Tracking'a/Falloff/Optimal range: 0.95x	5 sec
Infiltrator TD-600	Medium Tracking Disruptor Drone	300 m/s	10 Mbit/s	Коэф. Tracking'a/Falloff/Optimal range: 0.88x	5 sec
Praetor TD-900	Heavy Tracking Disruptor Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Коэф. Tracking'a/Falloff/Optimal range: 0.75x	5 sec
Warrior TP-300	Light Target Painter Drone	350 m/s	5 Mbit/s	Радиус сигнатуры: + 4%	5 sec
Valkyrie TP-600	Medium Target Painter Drone	300 m/s	10 Mbit/s	Радиус сигнатуры: + 8%	5 sec
Berserker TP-900	Heavy Target Painter Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Радиус сигнатуры: + 20%	5 sec
Hobgoblin SD-300	Light Sensor Dampener Drone	350 m/s	5 Mbit/s	Радиус сканера / стрельбы: + 8%	5 sec
Hammerhead SD-600	Medium Sensor Dampener Drone	300 m/s	10 Mbit/s	Радиус сканера / стрельбы: + 12%	5 sec
Ogre SD-900	Heavy Sensor Dampener Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Радиус сканера / стрельбы: + 25%	5 sec
Hornet EC-300	Light ECM Drone	350 m/s	5 Mbit/s	Величина ECM: 1	20 sec
Vespa EC-600	Medium ECM Drone	300 m/s	10 Mbit/s	Величина ECM: 1.5	20 sec
Wasp EC-900	Heavy ECM Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Величина ECM: 2	20 sec

DONES ДЛЯ ВЕДЕНИЯ РЭБ (ELECTRONIC WARFARE DRONES)

НАЗВАНИЕ	ТИП	СКОРОСТЬ НА ОРБИТЕ	BANDWITH	ОСОБЫЕ УМЕНИЯ	ЦИКЛ
Light Shield Main. Bot I	Shield Maintenance Drone	350 m/s	5 Mbit/s	Shield Bonus: 12 HP	5 sec
Light Shield Main. Bot II	Shield Maintenance Drone	420 m/s	5 Mbit/s	Shield Bonus: 14,4 HP	5 sec
Medium Shield Main. Bot I	Shield Maintenance Drone	300 m/s	10 Mbit/s	Shield Bonus: 24 HP	5 sec
Medium Shield Main. Bot II	Shield Maintenance Drone	360 m/s	10 Mbit/s	Shield Bonus: 28,8 HP	5 sec
Heavy Shield Main. Bot I	Shield Maintenance Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Shield Bonus: 60 HP	5 sec
Heavy Shield Main. Bot II	Shield Maintenance Drone	300 m/s	25 Mbit/s	Shield Bonus: 72 HP	5 sec
Light Armor Main. Bot I	Armour Maintenance Drone	350 m/s	5 Mbit/s	Armour Repaired: 12 HP	5 sec
Light Armor Main. Bot II	Armour Maintenance Drone	420 m/s	5 Mbit/s	Armour Repaired: 14 HP	5 sec
Medium Armor Main. Bot I	Armour Maintenance Drone	300 m/s	10 Mbit/s	Armour Repaired: 24 HP	5 sec
Medium Armor Main. Bot II	Armour Maintenance Drone	360 m/s	10 Mbit/s	Armour Repaired: 28 HP	5 sec
Heavy Armor Main. Bot I	Armour Maintenance Drone	250 m/s	25 Mbit/s	Armour Repaired: 60 HP	5 sec
Heavy Armor Main. Bot II	Armour Maintenance Drone	300 m/s	25 Mbit/s	Armour Repaired: 72 HP	5 sec

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

Существует не так много модулей, дающих игроку бонус на характеристики drones, поэтому очень важно изучить как можно больше навыков, связанных с drones.

НАЗВАНИЕ НАВЫКА	КЛАСС	РЕКОМЕНД. МИН. УРОВЕНЬ	ЭФФЕКТ	ПРИМЕЧАНИЕ
Drones	1	5	Новый ЛВЛ: +1 к количеству доступных для управления drones (максимум - 5)	Необходим для управления drones
Combat Drone Operation	2	4	Навык управления scout drone. Новый ЛВЛ: +5% к наносимому урону (для легких и средних drones)	Полезно изучить до 5 уровня
Heavy Drone Operation	5	4	Навык управления heavy combat drone. Новый ЛВЛ: +5% к наносимому урону drone	Полезно изучить до 4 уровня
Scout Drone Operation	1	5	Навык управления scout combat drones. Новый ЛВЛ: +5000 м к расстоянию, на котором можно управлять drone	Drone всё дальше и дальше от Вас
Electronic Warfare Drone Interfacing	5	4	Позволяет использовать drone для РЭБ. Новый ЛВЛ: +3000 м к расстоянию, на котором можно управлять drone	Полезен для всех drones
Drone Interfacing	5	5	Пилот эффективнее управляет drones. Новый ЛВЛ: +20% к наносимому урону / к добыче руды	Полезно изучить навык до 5 уровня
XY Drone Specialization	5	4	Навык управления улучшенными drones. Новый ЛВЛ: +2% к наносимому урону	Необходим для Tech II drones
Drone Navigation	1	5	Управление drones на высоких скоростях. Новый ЛВЛ: +5% к скорости (при использовании microwarpdrive)	Drones быстрее достигают цели
Drone Sharpshooting	1	4	Увеличивает оптимальную дальность	5 уровень не рекомендуется
Drone Durability	5	4	Увеличивает HP у drones. Новый ЛВЛ +5% к HP щита, брони и корпуса	Не для Fighters/Fighter Bombers drones
Sentry Drone Interfacing	5	4	Навык управления sentry drones. Новый ЛВЛ: +5% к урону от sentry drone	Только для sentry drone
Advanced Drone Interfacing	8	4 (5)	Новый ЛВЛ: +1 к количеству доступных для установки модулей Drone Control Unit (DCU). Каждый модуль позволяет контролировать на одного drone больше	Для кораблей класса Carrier и Supercarrier
Fighters	12	4 (5)	Возможность использовать боевых drones. Новый ЛВЛ: +20% к урону от fighter drones	5 уровень необходим для Carrier и Supercarrier
Fighter Bombers	12	4 (5)	Возможность использовать fighter bomber drones. Новый ЛВЛ: +20% к урону от fighter bomber drones	Только для Supercarriers

ОРУЖИЕ - DRONES

	НАЗВАНИЕ	DOMINIX	SIN	ISHTAR
ЭКИПИРОВКА	CPU	600	600	285
	Powergrid	9000	8800	700
	Low slots	7	6	5
	Mid slots	5	6	5
	High slots	6	7	5
	Турелей (макс)	6	4	3
	Ракет (макс)	0	0	0
БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	Грузовой отсек	600 m3	700 m3	460 m3
	Drone bay	375 m3	400 m3	125 m3
	Drone bandwidth	125 Mbit/s	125 Mbit/s	125 Mbit/s
	Скорсоть (макс.)	120 m/s	112 m/s	175 m/s
БРОНЯ	Броня (базовая)	3975	4968	1150
	Сопротивление к ЭМ	50%	50%	50%
	Сопротивление к РО	10%	10%	10%
	Сопротивление к КО	35%	45%	83.8%
	Сопротивление к ТО	35%	35%	67.5%
ЩИТ	Щит (базовый)	3500	4375	1000
	Сопротивление к ЭМ	0%	0%	0%
	Сопротивление к РО	50%	50%	50%
	Сопротивление к КО	40%	50%	85%
	Сопротивление к ТО	20%	20%	60%
	Перезарядка	2000s	3125s	1000s
БОНУСЫ КОРАБЛЯ		Навык Gallente Battleship. Новый ЛВЛ: +5% к урону от Large Hybrid Turret и +10% к наносимому урону и HP drones	Навык Gallente Battleship. Новый ЛВЛ: +5% к урону от Large Hybrid Turret и +10% к наносимому урону и HP drones Навык Black Ops. Новый ЛВЛ: +5% к скорости корабля (+125% - в режиме невидимости)	Навык Gallente Cruiser. Новый ЛВЛ: +5% к урону от Medium Hybrid Turret и +10% к наносимому урону и HP drones Навык Heavy Assault Ship. Новый ЛВЛ: +5 км к Drone Range (для Scout и Heavy Drone) и +50 м3 дополнительного места в Drone Bay



	НАЗВАНИЕ	ISHKUR	VEXOR	ARBITRATOR
ЭКИПИРОВКА	CPU	155	300	300
	Powergrid	42	625	575
	Low slots	3	4	5
	Mid slots	3	3	3
	High slots	4	5	4
	Турелей (макс)	3	4	2
	Ракет (макс)	0	0	1
БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	Грузовой отсек	165 m3	480 m3	345 m3
	Drone bay	25 m3	100 m3	150 m3
	Drone bandwidth	25 Mbit/s	75 Mbit/s	50 Mbit/s
	Скорсоть (макс.)	250 m/s	155 m/s	155 m/s
БРОНЯ	Броня (базовая)	575	950	875
	Сопротивление к ЭМ	50%	50%	50%
	Сопротивление к РО	10%	10%	20%
	Сопротивление к КО	83.8%	35%	25%
	Сопротивление к ТО	67.5%	35%	35%
ЩИТ	Щит (базовый)	325	750	650
	Сопротивление к ЭМ	0%	0%	0%
	Сопротивление к РО	50%	50%	50%
	Сопротивление к КО	85%	40%	40%
	Сопротивление к ТО	60%	20%	20%
	Перезарядка	500s	1000s	1000s
БОНУСЫ КОРАБЛЯ		Навык Gallente Frigate. Новый ЛВЛ: +5% к наносимому урону (для Small Hybrid Turret) Навык Assault Ships. Новый ЛВЛ: +10% к оптимальной дальности (для Small Hybrid Turret) и +5 м3 к объёму Done Bay	Навык Gallente Cruiser. Новый ЛВЛ: +5% к урону от Medium Hybrid Turret и +10% к характеристикам drones (наносимый урон, HP и количество добываемой руды)	Навык Amarr Cruiser. Новый ЛВЛ: +5% к эффективности Tracking Disruptor и +10% к характеристикам drones (наносимый урон, HP и количество добываемой руды)

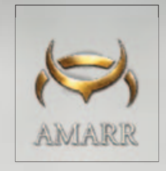
ОРУЖИЕ - DRONES

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ МОДУЛИ

ТИП МОДУЛЯ	ЭФФЕКТ	АКТИВ/ПАССИВ
Target Painter	Система наведения; упрощает уничтожение цели, ставя на неё электронную метку Использование двух и более модулей с аналогичным принципом работы подвергается стековому штрафу	Активный
Drone Control Unit	При использовании DCU доступно на 1 drone больше. Необходим навык Advanced Drone Interfacing (Новый ЛВЛ: можно установить на 1 DCU больше) Потребление CPU снижается на 99% (только для Carriers and Supercarriers)	Активный
Drone Link Augmentor	Увеличивает расстояние, на котором Вы можете контролировать drones	Пассивный
Drone Navigation Computer	Увеличивает скорость drones, использующих microwarpdrive	Пассивный
Omnidirectional Tracking Link	Увеличивает оптимальную дальность и tracking всех drones Использование двух и более модулей с аналогичным принципом работы подвергается стековому штрафу	Пассивный

РАССТОЯНИЕ, НА КОТОРОМ МОЖНО УПРАВЛЯТЬ СВОИМИ DRONES			
БАЗОВОЕ	НАВЫК SCOUT OPERATION DRONE	НАВЫК ELECTRONIC WARFARE DRONE INTERFACING	МОДУЛЬ DRONE LINK AUGMENTOR
20km	5 км за каждый новый уровень навыка	3 км за каждый новый уровень навыка	Активный

КОРАБЛИ РАС



АМАРР

Amarr специализируются на лазерных турелях и умеют эффективно использовать броню.
Их корабли лучше других способны восстанавливать энергию capacitor'а

	КЛАСС		НАЗВАНИЕ
КОРАБЛИ FRIGATE	Tech I		Executioner, Inquisitor, Tormentor, Punisher, Crucifier, Magnate
	Faction		Amarr Navy Slicer
	Tech II	Assault Ship	Vengeance, Retribution
		Interceptor	Crusader, Malediction
		Covert Ops	Anathema, Purifier
		Electronic Attack Ship	Sentinel
КОРАБЛИ DESTROYER	Tech I		Coercer
	Tech II	Interdictor	Heretic
КОРАБЛИ CRUISER	Tech I		Arbitrator, Augoror, Omen, Maller
	Faction		Omen Navy Issue, Augoror Navy Issue
	Tech II	Heavy Assault Ships	Zealot, Sacrilege
		Recon Ship	Pilgrim, Curse
		Heavy Interdictor	Devoter
		Logistic	Guardian
	Tech III	Strategic Cruiser	Legion
КОРАБЛИ BATTLECRUISER	Tech I		Prophecy, Harbinger
	Tech II	Command Ship	Absolution, Damnation
КОРАБЛИ BATTLESHIP	Tech I		Armageddon, Apocalypse, Abaddon
	Faction		Apocalypse Navy Issue, Armageddon Imperial Issue, Apocalypse Imperial Issue
	Tech II	Black Ops	Redeemer
		Marauders	Paladin
КОРАБЛИ INDUSTRIAL	Tech I		Sigil, Bestower
		Freighter	Providence
	Tech II	Transport Ship	Impel
		Blockade Runner	Prorator
		Jump Freighter	Ark
КОРАБЛИ CAPITAL	Tech I	Carrier	Archon
		Dreadnought	Revelation
		Supercarrier	Aeon
		Titan	Avatar

КОРАБЛИ РАС



КАЛДАРИ

Специализируются на ракетном и гибридном оружии, РЭБ и улучшении щита.

	КЛАСС		НАЗВАНИЕ
КОРАБЛИ FRIGATE	Tech I		Bantam, Condor, Griffin, Kestrel, Merlin, Heron
	Faction		Caldari Navy Hookbill
	Tech II	Assault Ship	Hawk, Harpy
		Interceptor	Crow, Raptor
		Covert Ops	Buzzard, Manticore
		Electronic Attack Ship	Kitsune
КОРАБЛИ DESTROYER	Tech I		Cormorant
	Tech II	Interdictor	Flycatcher
КОРАБЛИ CRUISER	Tech I		Osprey, Blackbird, Caracal, Moa
	Faction		Caracal Navy Issue, Osprey Navy Issue
	Tech II	Heavy Assault Ships	Cerberus, Eagle
		Recon Ship	Falcon, Rook
		Heavy Interdictor	Onyx
		Logistic	Basilisk
	Tech III	Strategic Cruiser	Tengu
КОРАБЛИ BATTLECRUISER	Tech I		Ferox, Drake
	Tech II	Command Ship	Nighthawk, Vulture
КОРАБЛИ BATTLESHIP	Tech I		Scorpion, Raven, Rokh
	Faction		Raven Navy Issue, Raven State Issue
	Tech II	Black Ops	Widow
		Marauders	Golem
КОРАБЛИ INDUSTRIAL	Tech I		Badger, Badger Mark II
		Freighter	Charon
	Tech II	Transport Ship	Bustard
		Blockade Runner	Crane
		Jump Freighter	Rhea
КОРАБЛИ CAPITAL	Tech I	Carrier	Chimera
		Dreadnought	Phoenix
		Supercarrier	Wyvern
		Titan	Leviathan



ГАЛЛЕНТЕ

Используют drones и гибридное оружие.
Мастерски владеют техникой tanking'а броней.

	КЛАСС		НАЗВАНИЕ
КОРАБЛИ FRIGATE	Tech I		Atron, Imicus, Incursus, Maulus, Navitas, Tristan
	Faction		Gallente Navy Comet
	Tech II	Assault Ship	Ishkur, Enyo
		Interceptor	Ares, Taranis
		Covert Ops	Helios, Nemesis
		Electronic Attack Ship	Keres
КОРАБЛИ DESTROYER	Tech I		Catalyst
	Tech II	Interdictor	Eris
КОРАБЛИ CRUISER	Tech I		Exequror, Celestis, Vexor, Thorax
	Faction		Exequror Navy Issue, Vexor Navy Issue
	Tech II	Heavy Assault Ships	Ishtar, Deimos
		Recon Ship	Lachesis, Arazu
		Heavy Interdictor	Phobos
		Logistic	Oneiros
	Tech III	Strategic Cruiser	Proteus
КОРАБЛИ BATTLECRUISER	Tech I		Brutix, Myrmidon
	Tech II	Command Ship	Astarte, Eos
КОРАБЛИ BATTLESHIP	Tech I		Dominix, Megathron, Hyperion
	Faction		Megathron Navy Issue, Megathron Federate Issue
	Tech II	Black Ops	Sin
		Marauders	Kronos
КОРАБЛИ INDUSTRIAL	Tech I		Iteron, Iteron Mark II, Iteron Mark III, Iteron Mark IV, Iteron Mark V
		Freighter	Obelisk
	Tech II	Transport Ship	Occator
		Blockade Runner	Viator
		Jump Freighter	Anshar
КОРАБЛИ CAPITAL	Tech I	Carrier	Thanatos
		Dreadnought	Moros
		Supercarrier	Nyx
		Titan	Erebus

КОРАБЛИ РАС



МИНМАТАР

Мастера на все руки. Их быстроходные корабли специализируются на tanking'е щитом или броней. Используют артиллерию и автоматические турели.

	КЛАСС		НАЗВАНИЕ
КОРАБЛИ FRIGATE	Tech I		Burst, Slasher, Vigil, Breacher, Rifter, Probe
	Faction		Dramiel, Republic Fleet Firetail
	Tech II	Assault Ship	Jaguar, Wolf
		Interceptor	Stiletto, Claw
		Covert Ops	Cheetah, Hound
		Electronic Attack Ship	Hyena
КОРАБЛИ DESTROYER	Tech I		Thrasher
	Tech II	Interdictor	Sabre
КОРАБЛИ CRUISER	Tech I		Scythe, Bellicose, Stabber, Rupture
	Faction		Stabber Fleet Issue, Scythe Fleet Issue
	Tech II	Heavy Assault Ships	Vagabond, Muninn
		Recon Ship	Huginn, Rapier
		Heavy Interdictor	Broadsword
		Logistic	Scimitar
	Tech III	Strategic Cruiser	Loki
КОРАБЛИ BATTLECRUISER	Tech I		Cyclone, Hurricane
	Tech II	Command Ship	Sleipnir, Claymore
КОРАБЛИ BATTLESHIP	Tech I		Typhoon, Tempest, Maelstrom
	Faction		Tempest Fleet Issue, Tempest Tribal Issue
	Tech II	Black Ops	Panther
		Marauders	Vargur
КОРАБЛИ INDUSTRIAL	Tech I		Wreathe, Hoarder, Mammoth
		Freighter	Fenrir
	Tech II	Transport Ship	Mastodon
		Blockade Runner	Prowler
		Jump Freighter	Nomad
КОРАБЛИ CAPITAL	Tech I	Carrier	Nidhoggur
		Dreadnought	Naglfar
		Supercarrier	Hel
		Titan	Ragnarok

ПИРАТСКИЕ ФРАКЦИИ И КОРАБЛИ ORE

Преимущество пиратов - в их уникальных дорогостоящих кораблях, которые совмещают в себе лучшие технологии нескольких рас. Управление таким оборудованием требует множество навыков. Поэтому пираты - сильные и умные противники. Встав на этот путь, помните, что вместе с Вашей славой растёт и награда за Вашу голову.

ORE не принадлежит империям и пиратским организациям. Это корпорация специализируется на добыче руды. Их корабли - огромные баржи - требуют от игрока наличия соответствующих навыков.

КАРТЕЛЬ АНГЕЛОВ / ANGEL CARTEL (МИНМАТАР / ГАЛЛЕНТЕ)	
КЛАСС КОРАБЛЯ	НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ
Frigate	Dramiel
Cruiser	Cynabal
Battleship	Machariel

НАРОД САНШИ / SANSHA'S NATIOI (АМАРР / КАЛДАРИ)	
КЛАСС КОРАБЛЯ	НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ
Frigate	Succubus
Cruiser	Phantas
Battleship	Nightmare

КРОВАВЫЕ НАЛЕТЧИКИ / BLOOD RAIDERS (АМАРР / МИНМАТАР)	
КЛАСС КОРАБЛЯ	НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ
Frigate	Cruor
Cruiser	Ashimmu
Battleship	Bhaalgorn

SERPENTIS (ГАЛЛЕНТЕ / МИНМАТАР)	
КЛАСС КОРАБЛЯ	НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ
Frigate	Daredevil
Cruiser	Vigilant
Battleship	Vindicator

GURISTAS (КАЛДАРИ / ГАЛЛЕНТЕ)	
КЛАСС КОРАБЛЯ	НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ
Frigate	Worm
Cruiser	Gila
Battleship	Rattlesnake

O.R.E. (СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ ДЛЯ ДОБЫВАЮЩИХ КОРАБЛЕЙ)	
КЛАСС КОРАБЛЯ	НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ
Mining Barge	Procurer, Retriever, Covetor
Exhumer	Skiff, Mackinaw, Hulk
Industrial Command Ship	Orca
Capital Industrial Ship	Rorqual
Standard Industrial Ship	Nocits, Primea

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ


EON
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ISK Vol. 1



[ВСТУПЛЕНИЕ]

В темной комнате стоял высокий, элегантный мужчина. Мерцание экранов мониторов бросало синие отблески на его лицо. Пристальным взглядом он следил за тем, как работала его команда.
К мужчине подошёл инженер.
"Командир! Данные, которые мы получаем с одного из лазеров, свидетельствуют о проблемах в его работе."
"Приостановите функционирование системы и замените crystal, мистер Дапиус", - улыбнулся высокий мужчина. Командир Велуер был не в восторге от новых технологий. Тридцать пять лет он занимался добычей руды и часто вспоминал былые времена, когда людям не были знакомы реверсивная лазерная транспортная технология, улучшенные crystals, drones и многие другие вещи. Несмотря на сбои в работе корабля, Командир с пониманием относился к своим подчиненным, чем заслужил их уважение. Велуер капитанскому мостику предпочитал технические помещения, в которых он мог самостоятельно следить за ходом добычи и вносить необходимые изменения или помогать членам команды. Командир понимал, как тяжела эта работа: продолжительные и изнурительные смены и кратковременные перерывы. Он гордился своей командой и почитал за честь возможность управлять таким флотом.
Раздался пронзительный сигнал небольшого передатчика.
"Командир, грузовые отсеки наших кораблей заполнены. Мы ждём дальнейших указаний."
"Очень хорошо, лейтенант. Прикажите Yamato открыть портал в систему Isenan и вести туда флот". Командир улыбнулся. Он был очень доволен исходом этой экспедиции.
“Будет исполнено, сэр”.
В иллюминаторы Командир наблюдал огромный шар голубого света, оторвавшийся от великолепного корпуса титана Erebusclass и освещающий необъятный космос.
"Лейтенант, прикажите Yamato закрыть проход после того, как пройдёт мой корабль, и отвести флот на место сбора. Мистер Дапиус, приготовьте корабль к прыжку".
Длинная вереница из Hulks и Occators подходила к порталу. Адмирал будет очень доволен: экспедиции удалось добыть достаточно минералов и теперь можно будет завершить постройку Nyx. Rorqual, на котором следовал Командир, последним вошёл в портал.
Астероидные поля остались далеко позади. Тяжелая работа была окончена.

ТРИДЦАТЬ ПЯТЬ ЛЕТ ВЕЛУЕР ЗАНИМАЛСЯ ДОБЫЧЕЙ РУДЫ И ЧАСТО ВСПОМИНАЛ БЫЛЫЕ ВРЕМЕНА, КОГДА ЛЮДЯМ НЕ БЫЛИ ЗНАКОМЫ РЕВЕРСИВНАЯ ЛАЗЕРНАЯ ТРАНСПОРТНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ, УЛУЧШЕННЫЕ CRYSTALS, DRONES И МНОГИЕ ДРУГИЕ ВЕЩИ.

ОСНОВЫ

С момента зарождения человеческая цивилизация постоянно увеличивала потребление сырья для производства. Поэтому добыча ресурсов - это непременное условие развития нашего мира.
Люди научились получать глину, камень, железо, уголь, серебряные и золотые украшения, нефть и многое другое. Именно благодаря развитой добывающей промышленности человечество смогло получить и использовать все эти блага.

Всегда находились те, кто готов был отправиться на поиски мест для добычи сырья, обеспечивая человечество всем необходимым. Для развития в EVE Вам понадобится большое количество ресурсов. Чем больше Вы добываете или покупаете, тем больше можете построить.
Добыча ресурсов позволяет получать стабильный доход. Профессионал может стать очень богатым, если знает что и как добывать. EVE - это многопользовательская игра, поэтому не стесняйтесь сотрудничать с другими пилотами. Используйте эти и многие другие возможности игры, чтобы приумножить доход и расширить Ваш бизнес.



ОСНОВЫ

БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ

Для добычи ресурсов достаточно найти в любой солнечной системе астероидные поля. Они состоят преимущественно из скал. Добывать из них руду можно при помощи mining laser. Единственное ограничение - это вместимость Вашего грузового отсека. Очищенную руду в дальнейшем можно использовать для строительства модулей или кораблей. В системах с СС от 1.0 до 0.5 распространены руды Veldspar, Scordite и Pyroxeres, которые содержат минералы Tritanium, Pyerite и Mexallon

Количество минералов после очистки руды зависит от навыков и от отношения с корпорацией, станция которой производит очистку. В следующих главах Вы подробно ознакомитесь со всеми аспектами добычи ресурсов, но если говорить кратко, то для занятий этим видом деятельности необходим корабль со свободным турельным слотом и mining laser (один или больше).

АСТЕРОИДНЫЕ ПОЛЯ И РУДЫ

Астероидные поля в разных количествах можно найти в любой солнечной системе. Как правило, чем ниже СС системы, тем большее количество минералов в ней можно добыть. Однако не стоит рваться в сектора с СС ниже 0,4, если Вы слабо знакомы с миром EVE. Здесь нет CONCORD'а и от нападения Вас могут защитить лишь члены Вашей корпорации (если только они смогут прийти на помощь). Данное руководство не направлено на обучение выживанию в секторах с низким СС. Наша цель - обучить основам, которые помогут в дальнейшем успешно развиваться во вселенной EVE.

Важное замечание: в high-sec системах Вы можете чувствовать себя в безопасности. В случае нападения на Ваш корабль на помощь придут силы CONCORD'а.Но всегда следует быть начеку. Часто группы игроков жертвуют одним дешёвым кораблём, чтобы "выбить" из других пилотов всё самое ценное.

В системах со статусом безопасности от 1,0 до 0,1 можно добыть руды низшего качества (low-end). Высококачественное сырье (high-end) доступно лишь в системах с СС, равным нулю. Эти руды во вселенной EVE ценятся больше остальных (Bistot, Arkonor, Mercoxit, Gneiss и Crokite). В системах со статусом от 0,7 и ниже можно добывать лёд. Есть руды , располагающиеся только в регионах с определёнными условиями. К примеру, найти Jaspet можно в системах, принадлежащих Gallente или Amarr, со статусом от 0,4 и ниже, поэтому бесполезно искать его на территориях Caldari или Minmatar. К слову, все виды руд можно найти в системах с СС, равным нулю (от Veldspar'а до Mercoxit'а).

МИНЕРАЛЫ

Минералы - это продукты очищения руды. В EVE имеется восемь типов минералов. Три из них (Zydrine, Megacyte и Morphite) относятся к высококачественным. Стоят они дорого, поскольку добываются исключительно из руды высокого качества (доступна в системах с СС, равным нулю). Остальные пять (Tritanium, Pyerite, Mexallon, Isogen и Nocxium) - это минералы низкого качества, они относительно дешевые.

ПАЧКА

Пачка - это минимальное количество руды, которое можно подвергнуть очищению. Соответствующие значения для руд можно будет посмотреть в главе, посвященной очистке и переработке. Оно соответствует количеству минералов, которое Вы получаете при качественном очищении. Рассмотрим несколько примеров.
Пилот добыл 3,467 единиц руды Omber и доставил весь объём на станцию для очищения. В каждой пачке содержится 500 единиц и при 100% очищении (такое возможно) Вы получите:

Tritanium: 307 единиц

Pyerite: 123 единиц

Isogen: 307 единиц

3,467 единиц Omber будут распределены в шесть пачек, остаток составит 467 единиц. Как видите, здесь нет сложных расчётов. Однако, не следует забывать: чем лучше изучены навыки и чем выше репутация в корпорации, которой принадлежит станция (минимум +6,7), тем эффективнее процесс очищения. Кроме того, Вы можете заплатить налог, если у Вас не достаточно умений. Но при этом Вы получите меньшее количество минералов.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО:
ЧЕМ НИЖЕ СТАТУС БЕЗОПАСНОСТИ СИСТЕМЫ, ТЕМ БОЛЬШЕ РУДЫ ТАМ МОЖНО ДОБЫТЬ

ЧТО ДОБЫВАТЬ?

Цена на минералы постоянно изменяется и зависит от спроса и предложения на рыке. Нельзя точно сказать, что хуже, а что - лучше; нет такого типа руды, который приносил бы Вам постоянно несметные богатства. Однако Вы можете использовать ресурс EVE-Central (www.eve-central.com), на котором собрана информация о стоимости минералов за последние 180 дней. Здесь можно проследить динамику цен и на её основе просчитать примерные риски от торговли тем или иным видом минералов. И помните: всегда найдётся человек, который купит Ваш товар, вне зависимости от цены и предложения.
ToxicFire Ore Map (www.fluidorbit.co.uk) - это ресурс для поиска рудных месторождений. Будет полезен, к примеру, если Вы ищите место для основания колонии по добыче ресурсов. Помните, что есть три типа руд: с базовым и повышенным (на 5% или 10%) содержанием минералов.

НАЧИНАЕМ РАЗВИВАТЬ БИЗНЕС

Итак, Вы уже знаете, что и как добывать, но у Вас отсутствуют необходимые навыки и умения? Тогда Вам следует дочитать эту главу до конца. В ней подробно описаны дальнейшие действия.

БАЗОВЫЕ НАВЫКИ ДЛЯ ДОБЫЧИ РУДЫ

Начнём с базовых навыков, которые необходимы большинству кораблей. В каждой группе навыков есть базовый, от которого зависят все остальные (к примеру, для Energy Systems Operation необходим Engineering уровня 5). Поэтому если Вы не используете drones, то не следует развивать соответствующие умения.

НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ
Astrogeology	Новый ЛВЛ: + 5% к эффективности mining laser
Drone Durability	Новый ЛВЛ +5% к HP щита, брони и корпуса Вашего drone
Drone Interfacing	Новый ЛВЛ: +20% к наносимому урону / к добыче руды (для drones)
Drone Navigation	Новый ЛВЛ: +5% к скорости (при использовании microwarpdrive, для drones)
Drones	Новый ЛВЛ: +1 к количеству доступных для управления drones (максимум 5)
Electronics	Новый ЛВЛ: бонус 5% к объёму CPU
Energy Management	Новый ЛВЛ: + 5% к заряду capacitor'а
Energy Systems Operation	Новый ЛВЛ: снижение времени перезарядки capacitor'а на 5%
Engineering	Новый ЛВЛ: + 5% к powergrid
Exhumers	Необходим для управления elite mining barge
Hull Upgrades	Новый ЛВЛ: + 5% к HP брони
Mechanic	Новый ЛВЛ: + 5% к HP структуры
Mining	Новый ЛВЛ: + 5% к эффективности mining laser
Mining Barge	Доступ к управлению ORE mining barge (требуется навык Exhumers V)
Mining Upgrades	Новый ЛВЛ: снижение стекового штрафа потребления CPU на 5%
Refining	Новый ЛВЛ: уменьшает отходы при очистке на 2%
Refinery Efficency	Новый ЛВЛ: уменьшает отходы при очистке на 4%
Scrapmetal Processing	Новый ЛВЛ: уменьшает отходы при переработке модулей, сплавов и металлолома на 5%
[ORE] Processing	Новый ЛВЛ: уменьшает отходы при очистке руды на 5%

КОРАБЛИ КЛАССА FRIGATE

Caldari Bantam - это лучшее решение для новичков, однако Вы вправе выбрать frigate любой другой расы. При поиске корабля следует убедиться, что у него имеются бонусы для добычи руды. Посмотреть их можно в разделе информации о корабле.
Для использования Caldari Bantam необходимы следующие навыки: Caldari Frigate II и Mining I. Рекомендуется изучить их хотя бы до четвертого уровня (на тренировку навыка Caldari Frigate потребуется всего день, зато Вы получите бонус к объёму руды, добытой Вашим кораблём, в размере 20% за каждый новый уровень). Навык Mining IV позволяет использовать Mining Laser класса Tech II.
Итак, у Вас вероятно уже есть Bantam с двумя Mining Laser. Теперь Вы можете установить модули в low-slot'ы, однако лучше всего использовать любой tanking щитом. Это позволит защититься от нападения NPC-пиратов в астероидных полях систем со статусом безопасности менее 0,8. Иначе Вы рискуете потерять корабль и всё оборудование. Следует изучить навык Mining Upgrade хотя бы до первого уровня, чтобы можно было использовать модуль Mining Laser Upgrade (устанавливается в low-slot, даёт бонус 5% к эффективности Mining Laser). Возможность использования этого модуля косвенно зависит от навыка Electronics (+5% к CPU/Powergrid). Используйте Bantam до тех пор, пока не изучите навыки Caldari Frigate IV и Mining IV. После этого можно переходить к использованию кораблей класса cruiser.





ВАШ ПЕРВЫЙ КОРАБЛЬ КЛАССА CRUISER

Frigate хорош в качестве первого корабля, однако с развитием навыков и улучшением оборудования Вы рано или поздно почувствуете, что он уже слишком мал для Вас. Как только Вы изучили навыки управления frigates выбранной расы до четвертого уровня, можно переходить к освоению cruiser. Увеличение числа доступных турельных слотов и расширение грузового отсека стоят того. Когда Caldari Frigate IV изучен, переходите к освоению навыка Caldari Cruiser первого уровня. Для этого необходимо купить специальную книгу. Сделав этот шаг, Вы вряд ли пожалеете о нём в дальнейшем.
Если Вы используете корабли Gallentean, то Vexor станет хорошим выбором. Соответствующие навыки и использование drones класса Tech II дают существенный прирост к добыче.
Osprey, как и Bantam, за каждый новый уровень навыка получает онус 20% к эффективности mining lasers. Рекомендуемый уровень - III или IV, однако не следует забывать о других навыках. Развивайте Electronics и Engineering, чтобы увеличить объём powergrid, это позволит улучшать корабль. Osprey больше и лучше защищен по сравнению с Bantam. Mid-slot'ы позволяют установить больше модулей. К примеру, Вы можете прикупить несколько Mining Upgrade. Конечно, если у Вас изучены навыки Electronics и Mining Upgrades (рекомендуется до пятого и четвертого уровней соответственно). Имеется drone bay. Можно установить несколько Heavy Missile Launcher, но не забудьте оставить место и для Mining Laser.
Следующий шаг - изучение Astrogeology до уровня пять. При это бонусом будет увеличение эффективности mining laser на 5% за уровень. Навык необходим для использования mining barge. Выучив Astrogeology IV, Вы можете выбрать один из двух путей: продолжать использование боевых кораблей (и увеличить шансы на выживание в системах с низким СС) или пересесть на mining barge (и развивать профессиональные навыки). В первом случае следует изучить навык Cruiser до уровня 5 и перейти к использованию Battleship. Во втором случае следует сделать упор на профессиональные знания. Преимущества и недостатки обоих путей мы рассмотрим чуть позже.





НАЧИНАЕМ РАЗВИВАТЬ БИЗНЕС

		AMARR		CALDARI	
Класс корабля					
Название корабля		Tormentor	Arbitrator	Bantam	Osprey
Грузовой отсек		235 m3	345 m3	235 m3	485 m3
Drone bay		5 m3	150 m3	5 m3	20 m3
Бонусы к навыкам		Навык Amarr Frigate. Новый ЛВЛ: +5% к объёму грузового отсека и +20% к эффективности mining laser Особый бонус: mining laser потребляют на 60% меньше энергии capacitor'a	Навык Amarr Cruiser. Новый ЛВЛ: +5% к эффективности Tracking Disruptor и +10% к характеристикам drones (наносимый урон, HP и количество добываемой руды)	Навык Caldari Frigate. Новый ЛВЛ: +5% к объёму грузового отсека и +20% к эффективности mining laser Особый бонус: mining laser потребляют на 60% меньше энергии capacitor'a	Навык Caldari Cruiser. Новый ЛВЛ: +20% к эффективности mining laser и +10% к использованию capacitor'a модулями shield transporter Особый бонус: +500% к дальности shield transporter
Необходимые навыки		Spaceship Command I, Amarr Frigate II	Spaceship Command III, Amarr Cruiser II (Amarr Frigate IV)	Spaceship Command I, Caldari Frigate II	Spaceship Command III Caldari Cruiser I (Caldari Frigate IV)
Навык корабля IV Mining level IV	Объём добычи	259 m3	144 m3	259 m3	389 m3
	Грузовой отсек	282 m3	345 m3	282 m3	485 m3
Навык корабля IV, Mining level IV, Astrogeology level IV	Объём добычи	311 m3	173 m3	311 m3	467 m3
	Грузовой отсек	282 m3	345 m3	282 m3	485 m3
Навык корабляIV, Mining level IV, Astrogeology level IV, Mining Drone Op. level V, Drone Interfacing level IV	Объём добычи	343 m3	567 m3	345 m3	692 m3
	Грузовой отсек	282 m3	345 m3	282 m3	485 m3
		TORMENTOR	ARBITRATOR	BANTAM	OSPREY

		GALLENTE		MINMATAR	
Класс корабля		Frigate	Cruiser	Frigate	Cruiser
Название корабля		Navitas	Vexor	Burst	Scythe
Грузовой отсек		215 m3	480 m3	225 m3	440 m3
Drone bay		5 m3	100 m3	-	5 m3
Бонусы к навыкам		Навык Gallente Frigate. Новый ЛВЛ: +5% к объёму грузового отсека и +20% к эффективности mining laser Особый бонус: mining laser потребляют на 60% меньше энергии capacitor'a	Навык Gallente Cruiser. Новый ЛВЛ: +5% к урону от Medium Hybrid Turret и +10% к характеристикам drones (наносимый урон, HP и количество добываемой руды)	Навык Minmatar Frigate. Новый ЛВЛ: +5% к объёму грузового отсека и +20% к эффективности mining laser Особый бонус: mining laser потребляют на 60% меньше энергии capacitor'a	Навык Minmatar Cruiser. Новый ЛВЛ: +20% к эффективности mining laser и +3,5% к эффективности tracking link Особый бонус: +500% к дальности tracking link
Необходимые навыки		Spaceship Command I, Gallente Frigate II	Spaceship Command III, Gallente Cruiser II (Gallente Frigate IV)	Spaceship Command I, Minmatar Frigate II	Spaceship Command III Minmatar Cruiser I (Minmatar Frigate IV)
Навык корабля IV Mining level IV	Объём добычи	259 m3	288 m3	259 m3	389 m3
	Грузовой отсек	258 m3	480 m3	270 m3	440 m3
Навык корабля IV, Mining level IV, Astrogeology level IV	Объём добычи	311 m3	346 m3	311 m3	467 m3
	Грузовой отсек	258 m3	480 m3	270 m3	440 m3
Навык корабляIV, Mining level IV, Astrogeology level IV, Mining Drone Op. level V, Drone Interfacing level IV	Объём добычи	345 m3	739 m3	311 m3	523 m3
	Грузовой отсек	258 m3	480 m3	270 m3	440 m3

НАЧИНАЕМ РАЗВИВАТЬ БИЗНЕС

ОСНОВНЫЕ СПОСОБЫ ДОБЫЧИ РУДЫ

Выделяют два основных способа:

Shuttling: как только грузовой отсек корабля наполнен, пилот летит на ближайшую станцию для разгрузки, а после вновь возвращается к астероиду. Это позволяет в некоторой степени обезопасить себя от нападения, однако значительная часть времени при этом тратится не на добычу, а на транспортировку руды.

JetCan: Второй способ предполагает использование JetCan - специального контейнера, в который помещаются выброшенные в космос предметы. Его объём достигает 27,500 м3. При добыче руда сбрасывается за борт, а потом транспортируется к ближайшей станции. Стоит отметить, что контейнер будет находиться в космосе в течение двух часов, после чего исчезнет вместе со всем содержимым (только если пилот не заберёт его раньше). Вы можете договориться с другими игроками, чтобы они помогли Вам собрать руду и доставить её на станцию. Следует помнить, что любой пилот способен подобрать Ваш JetCan. При этом Вы увидите на его корабле красную метку. Вы имеет полное право силой забрать Вашу руду, CONCORD не будет вмешиваться в происходящее. Помочь в битве с вором Вам могут только члены Вашей корпорации; он, в свою очередь, может использовать удалённый tanking, однако его союзники не имеют права вести огонь. Применять JetCan рекомендуется только в том случае, если Вы можете доверить кому-то охрану контейнеров. Подумайте, стоит ли рисковать собственным кораблём ради увеличения добычи руды на несколько сотен кубических метров.





ПРОЕКТ: STRIP MINE

Strip Mining очень популярен на просторах империй. Его можно сравнить с нашествием саранчи: пилоты, специализирующиеся на добыче руды, начинают разрабатывать астероидное поле с одного конца и не останавливают работы до тех пор, пока не исчерпают весь потенциал. Такое предприятие довольно выгодно, поскольку разница в цене между низкокачественными рудами не очень большая. При этом нет необходимости постоянно перемещаться, можно разрабатывать те источники, что находятся вокруг Вас. Совет: создайте несколько закладок для астероидного поля. Исчерпав ресурсы в пределах одной координаты, просто переходите к следующей. Для того, чтобы "обработать" астероидное поле, необходимо от 4-5 закладок (полезно создавать закладку прямо на астероиде).

MINING LASERS

Все имеющиеся mining laser устанавливаются в турельные слоты.
Доступны следующие модели:

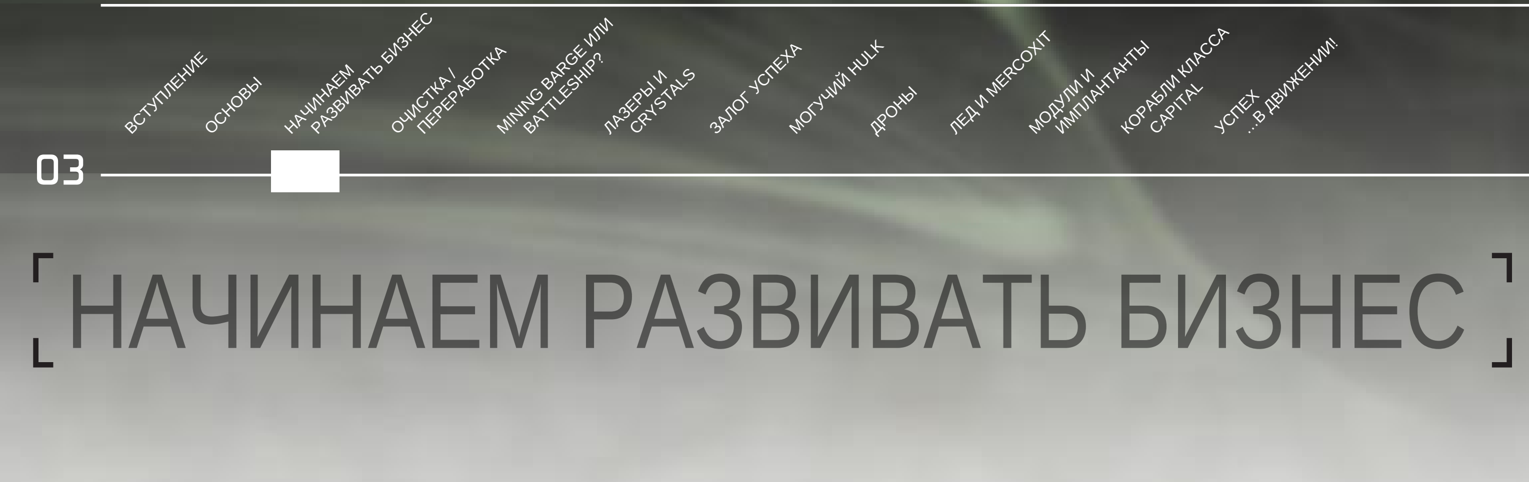
НАИМЕНОВАНИЕ	META GROUP	META LEVEL	ОБЪЕМ ДОБЫЧИ	ЦИКЛ	ПУСК (ЗАТРАТЫ)	CPU	PG	OPTIMAL RANGE
Miner I	Tech I	-	40 m3	60 sec.	10 GJ	60 tf	2 MW	10 km
EP-S Gaussian Excavation Pulse	Tech I	1	42 m3	60 sec.	10 GJ	51 tf	2 MW	10 km
Dual Diode Mining Laser I	Tech I	2	44 m3	60 sec.	10 GJ	54 tf	2 MW	11 km
XeCl Drilling Beam I	Tech I	3	47 m3	60 sec.	10 GJ	48 tf	2 MW	11 km
Cu Vapor Particle Bore Stream I	Tech I	4	49 m3	60 sec.	10 GJ	57 tf	2 MW	12 km
Miner II	Tech II	5	60 m3	60 sec.	90 GJ	80 tf	4 MW	12 km
ORE Miner	Faction	6	60 m3	60 sec.	90 GJ	80 tf	4 MW	14 km
Gallente Mining Laser	Storyline	8	40 m3	60 sec.	10 GJ	59 tf	2 MW	10 km

Лазеры Deep-core разработаны с целью добычи редкой руды Mercoxit. Установить их можно на любой корабль. Эффективность Modulated Deep Core Miner II можно повысить при помощи crystal:

НАИМЕНОВАНИЕ	META GROUP	META LEVEL	ОБЪЕМ ДОБЫЧИ	ЦИКЛ	ПУСК (ЗАТРАТЫ)	CPU	PG	OPTIMAL RANGE	БОНУС CRYSTAL
Deep Core Mining Laser I	Tech I	-	40 m3	60 sec.	240 GJ	150 tf	2 MW	5 km	-
Modulated Deep Core Miner II	Tech II	5	120 m3	180 sec.	90 GJ	80 tf	3 MW	10 km	120 m3
ORE Deep Core Mining Laser	Faction	6	40 m3	60 sec.	240 GJ	150 tf	2 MW	7 km	-

Strip Miner - это оружие, которое могу использовать Mining Barges и Exhumers. Эффективность Modulated Strip Miner II можно повысить при помощи crystal (не может использовать Mercoxit crystal):

НАИМЕНОВАНИЕ	META GROUP	META LEVEL	ОБЪЕМ ДОБЫЧИ	ЦИКЛ	ПУСК (ЗАТРАТЫ)	CPU	PG	OPTIMAL RANGE	БОНУС CRYSTAL
Strip Miner	Tech I	-	540 m3	180 sec.	90 GJ	60 tf	10 MW	15 km	-
Modulated Deep Core Strip Miner II	Tech II	5	250 m3	180 sec.	90 GJ	60 tf	12 MW	15 km	250 m3
Modulated Strip Miner II	Tech II	5	360 m3	180 sec.	120 GJ	60 tf	12 MW	15 km	360 m3
ORE Strip Miner	Faction	6	540 m3	180 sec.	90 GJ	60 tf	10 MW	17 km	-



НАЧИНАЕМ РАЗВИВАТЬ БИЗНЕС

Оборудование для добычи льда (только для Mining Barges и Exhumers):

НАИМЕНОВАНИЕ	META GROUP	META LEVEL	ОБЪЕМ	ЦИКЛ	ПУСК	CPU	PG	OPTIMAL RANGE
Ice Harvester I	Tech I	-	1000 m3	600 sec.	10	60 lf	10 MW	10 km
Ice Harvester II	Tech II	5	1000 m3	500 sec.	15	66 lf	10 MW	10 km
ORE Ice Harvester	Faction	6	1000 m3	500 sec.	15	66 lf	10 MW	12 km

Оборудование для добычи газа:

НАИМЕНОВАНИЕ	META GROUP	META LEVEL	ОБЪЕМ	ЦИКЛ	ПУСК	CPU	PG	OPTIMAL RANGE
Gas Cloud Harvester I	Tech I	-	10 m3	30 sec.	10 GJ	40	2 MW	1500 m
'Crop' Gas Cloud Harvester	Tech I	1	10 m3	30 sec.	10 GJ	48	2 MW	1500 m
'Pilow' Gas Cloud Harvester I	Tech I	1	10 m3	30 sec.	10 GJ	30	2 MW	1500 m
Gas Cloud Harvester II	Tech II	5	20 m3	40 sec.	15 GJ	70	5 MW	1500 m
Syndicate Gas Cloud Harvester	Faction	6	10 m3	30 sec.	10 GJ	26	2 MW	1500 m

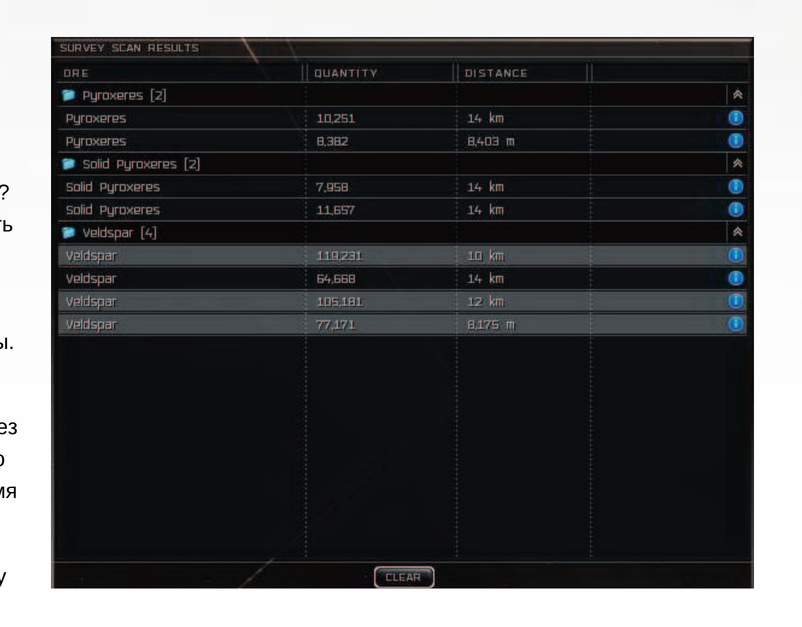
SURVEY SCANNER

Survey scanner - это один из необходимых модулей (особенно для владельцев mining barges и exhumers). Название астероида скажет Вам о том, какой тип руды Вы сможете добыть. А модуль покажет информацию о количестве . Всё ещё не уверены, что он Вам нужен? Выделим три основные причины, побуждающие людей использовать Survey scanner:

Вы можете узнать количество руды в астероиде прежде, чем запустите цикл добычи. Таким образом экономится время и ресурсы.

Важно сохранять руду в системах с низким и нулевым статусом безопасности. Стоит полностью выработать астероид с Bistot и через некоторое время Вы обнаружите на его месте источник Veldspar. Но если оставить хотя бы одну единицу Bistot, то через некоторое время его снова можно будет добывать.

Окно сканера позволяет сортировать элементы по группам, поэтому найти нужный Вам астероид не составит труда.



СОВЕТЫ ПО ЭКИПИРОВКЕ

В таблицах ниже представлены характеристики для некоторых судов, используемых для добычи руды. Это лишь рекомендации и Вы можете вносить изменения или вовсе не следовать им. Зачем это нужно? К примеру, Survey Scanner необходим, особенно для систем со статусом ноль, чтобы не тратить ресурсы на добычу Arkonor, Bistot и Crokite

КОРАБЛЬ: HULK 0.0 TANK	
	3x T2 Strip Miner
	1x Gistii-A Small Shield Booster
	1x Eutectic Cap Recharger
	2x Gist-B damage specific hardener
	2x MLU

КОРАБЛЬ: OSPREY	
	3 x Miner II
	1 x Survey Scanner
	1x MLU
	2x Co-Processor I

КОРАБЛЬ: ROKH	
	8x Miner II
	1x Survey Scanner
	1x Co-Processor II
	4x MLU

КОРАБЛЬ: COVETOR/RETRIEVER	
	3x T2 Strip / 2x T1 Strip
	1 x Survey Scanner
	1x MLU
	1x PDU2

КОРАБЛЬ: BANTAM	
	2x Miner I
	1x Survey Scanner
	1x MLU
	1x Co-Processor I

КОРАБЛЬ: DOMINIX 0.0 TANK	
	6x Miner II
	5x Eutectic Cap Recharger
	2x Capacitor Power Relay
	2x Large 'Accommodation' Armor Repairer
	3x Nanite Microcell damage specific hardener

КОРАБЛЬ: DOMINIX	
	6x Miner II
	1x Survey Scanner
	5x MLU
	2x Co-Processor I

КОРАБЛЬ: SKIFF/MACKINAW	
	1x MDCSM2 / 2x Ice Harvester II
	1x Survey Scanner
	2x MLU / 2x IHU

ОЧИСТКА/ПЕРЕРАБОТКА

Игрок может подвергать руды очистке и перерабатывать модули, металлолом и многие другие объекты. На результат влияют несколько факторов:

Навык Refining

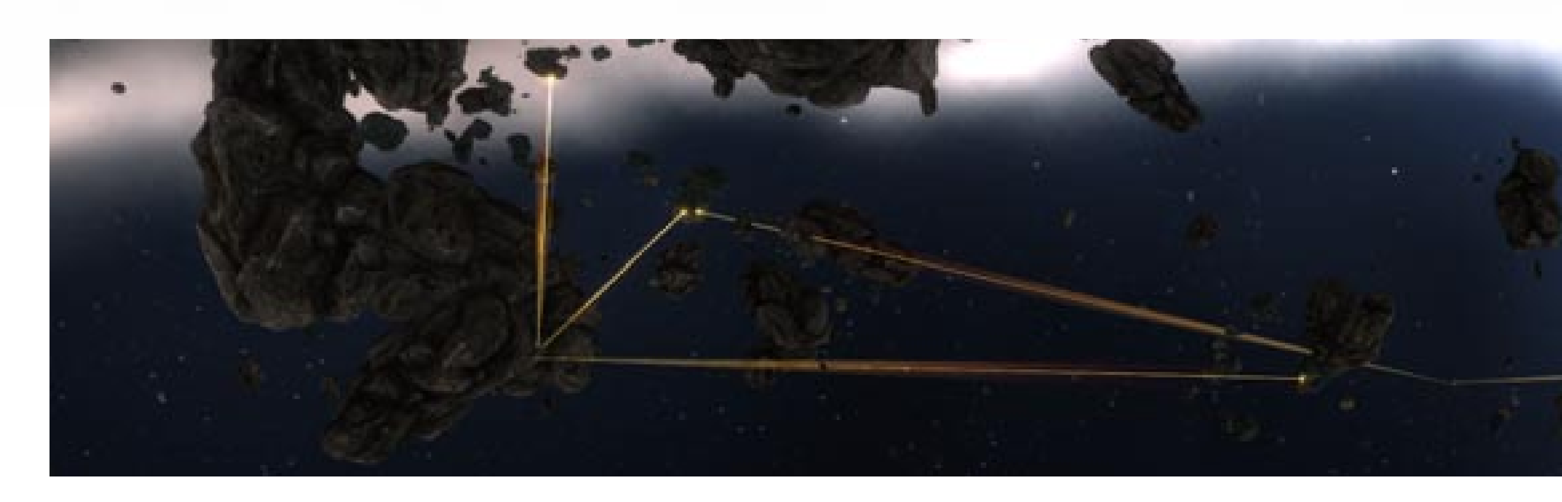
Уровень навыка Refinery Efficiency (только если у Вас изучен Refining V)

Отношения с владельцами станции по переработке

Эффективность работы станции по переработке

Уровень навыка Scrapmetal Processing (только для переработки)

	ТИП	НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ
	Skill	Refining	Новый ЛВЛ: уменьшает отходы при очистке на 2%
	Skill	Refinery Efficiency	Новый ЛВЛ: уменьшает отходы при очистке на 4%
	Skill	[ORE] Refining	Новый ЛВЛ: уменьшает отходы при очистке руды на 5%
	Skill	Scrapmetal Processing	Новый ЛВЛ: уменьшает отходы при переработке модулей и металлолома на 5%
	Implant	Hardwiring – Zainou 'Beancounter' H40 (Slot 8)	Уменьшает отходы при очистке на 1%
	Implant	Hardwiring – Zainou 'Beancounter' H50 (Slot 8)	Уменьшает отходы при очистке на 2%
	Implant	Hardwiring – Zainou 'Beancounter' H60 (Slot 8)	Уменьшает отходы при очистке на 4%

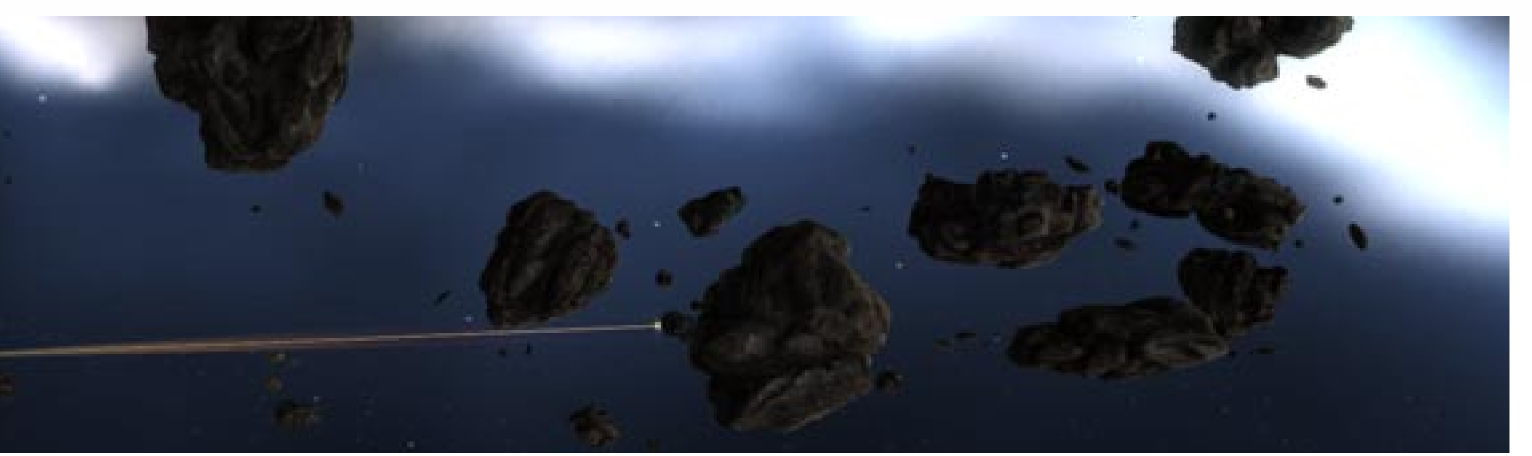


РАСЧЕТ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОЧИСТКИ

Для расчета эффективности применяется следующая формула:
(Эффективность работы станции) + 0.375 x (1 + [Навык Refining] x 0.02) x (1 + [Навык Refinery Efficiency] x 0.04) x (1 + [Навык Ore Processing] x 0.05) = Количество минералов, которое Вы получаете
Эффективность работы станций по переработке находится в пределах 25-50% (последнее - только для станций, принадлежащих игрокам; стоимость очистки при этом стоит 100 млдр. ISK). Станции с эффективностью 40% и наличие соответствующих навыков позволяет извлекать 100% минералов; если эффективность станции 35%, то для достижения 100% извлечения могут потребоваться имплантанты. Сайт eve.podzone.net/refining.php позволяет производить расёт эффективности в режиме онлайн.
Если Вы используете для очистки "слабые" станции или ПОСы игроков в системах с нулевым СС, то нет необходимости изучать навык Refinery Efficiency V. Но без него Вы не сможете развивать умение Scrapmetal Processing (заменяет Ore Processing и позволяет перерабатывать модули, корабли и другие объекты).

Для того, чтобы узнать эффективность станции, достаточно открыть окно Refinery на панели станции и проверить соответствующие строки в таблице (см. рисунок ниже).
Желтым обозначена эффективность станции (в процентах, без учёта Ваших навыков). Если уровень репутации (зеленое поле) недостаточно высокий, то после очистки руд необходимо будет заплатить налог (красное поле), т.е. отдать часть минералов.
Синим отмечено поле, в котором отображается чистая прибыль (с учётом навыков, имплантантов и эффективности станции). Чем оно выше, тем лучше. Значение в 100% означает, что после очистки Вы получаете всё содержимое добытой руде. Колонка You Receive содержит данные о количестве минералов, которое окажется у Вас на руках.
Очищать руду на NPC станциях можно и без уплаты налога. Для этого необходимо, чтобы уровень репутации был выше значения 6,7.
Станции, принадлежащие игрокам, всегда взимают налог при очистке руд.
На следующей странице Вы можете найти информацию об эффективности очистки руды при различных значениях Base Yield:





ОЧИСТКА/ПЕРЕРАБОТКА

SURVEY SCANNER

НАВЫК REFINING	0	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5
Навык Refinery Efficiency	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Доход от очистки	87.50%	88.25%	89%	89.75%	90.50%	91.25%	92.90%	94.55%	96.20%	97.85%	99.50%
Навык Ore Processing I	-	-	-	-	-	-	95.04%	96.77%	98.51%	100.24%	101.97%
Навык Ore Processing II	-	-	-	-	-	-	97.19%	99%	100.82%	102.63%	104.45%
Навык Ore Processing III	-	-	-	-	-	-	99.33%	101.23%	103.13%	105.02%	106.92%
Навык Ore Processing IV	-	-	-	-	-	-	101.48%	103.46%	105.44%	107.42%	109.40%
Навык Ore Processing V	-	-	-	-	-	-	103.62%	105.68%	107.75%	109.81%	111.87%

ДОХОД ОТ ОЧИСТКИ (BASE YIELD СТАНЦИИ 50%)

НАВЫК REFINING	0	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5
Навык Refinery Efficiency	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Доход от очистки	77.50%	78.25%	79.00%	79.75%	80.50%	81.25%	82.90%	84.55%	86.20%	87.85%	89.50%
Навык Ore Processing I	-	-	-	-	-	-	85.04%	86.77%	88.51%	90.24%	91.97%
Навык Ore Processing II	-	-	-	-	-	-	87.19%	89.00%	90.82%	92.63%	94.45%
Навык Ore Processing III	-	-	-	-	-	-	89.33%	91.23%	93.13%	95.02%	96.92%
Навык Ore Processing IV	-	-	-	-	-	-	91.48%	93.46%	95.44%	97.42%	99.40%
Навык Ore Processing V	-	-	-	-	-	-	93.62%	95.68%	97.75%	99.81%	101.87%
Навык Ore Processing III	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H50						91.12%	93.05%	94.99%	96.92%	98.86%
Навык Ore Processing IV	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H50						93.31%	95.32%	97.34%	99.36%	101.38%
Навык Ore Processing V	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H50						95.49%	97.60%	99.70%	101.80%	103.91%
Навык Ore Processing III	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H60						92.90%	94.88%	96.85%	98.82%	100.80%
Навык Ore Processing IV	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H60						95.13%	97.19%	99.25%	101.31%	103.37%
Навык Ore Processing V	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H60						97.37%	99.51%	101.66%	103.80%	105.95%

ДОХОД ОТ ОЧИСТКИ (BASE YIELD СТАНЦИИ 35%)

НАВЫК REFINING	0	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5
Навык Refinery Efficiency	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Доход от очистки	72.50%	73.25%	74%	74.75%	75.50%	76.25%	77.90%	79.55%	81.20%	82.85%	84.50%
Навык Ore Processing I	-	-	-	-	-	-	80.04%	81.77%	83.51%	85.24%	86.97%
Навык Ore Processing II	-	-	-	-	-	-	82.19%	84.00%	85.82%	87.63%	89.45%
Навык Ore Processing III	-	-	-	-	-	-	84.33%	86.23%	88.13%	90.02%	91.92%
Навык Ore Processing IV	-	-	-	-	-	-	86.48%	88.46%	90.44%	92.42%	94.40%
Навык Ore Processing V	-	-	-	-	-	-	88.62%	90.68%	92.75%	94.81%	96.87%
Навык Ore Processing III	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H50						86.02%	87.95%	89.89%	91.82%	93.76%
Навык Ore Processing IV	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H50						88.21%	90.22%	92.24%	94.26%	96.28%
Навык Ore Processing V	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H50						90.39%	92.50%	94.60%	96.70%	98.81%
Навык Ore Processing III	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H60						87.70%	89.68%	91.65%	93.62%	95.60%
Навык Ore Processing IV	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H60						89.93%	91.99%	94.05%	96.11%	98.17%
Навык Ore Processing V	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H60						92.17%	94.31%	96.46%	98.60%	100.75%



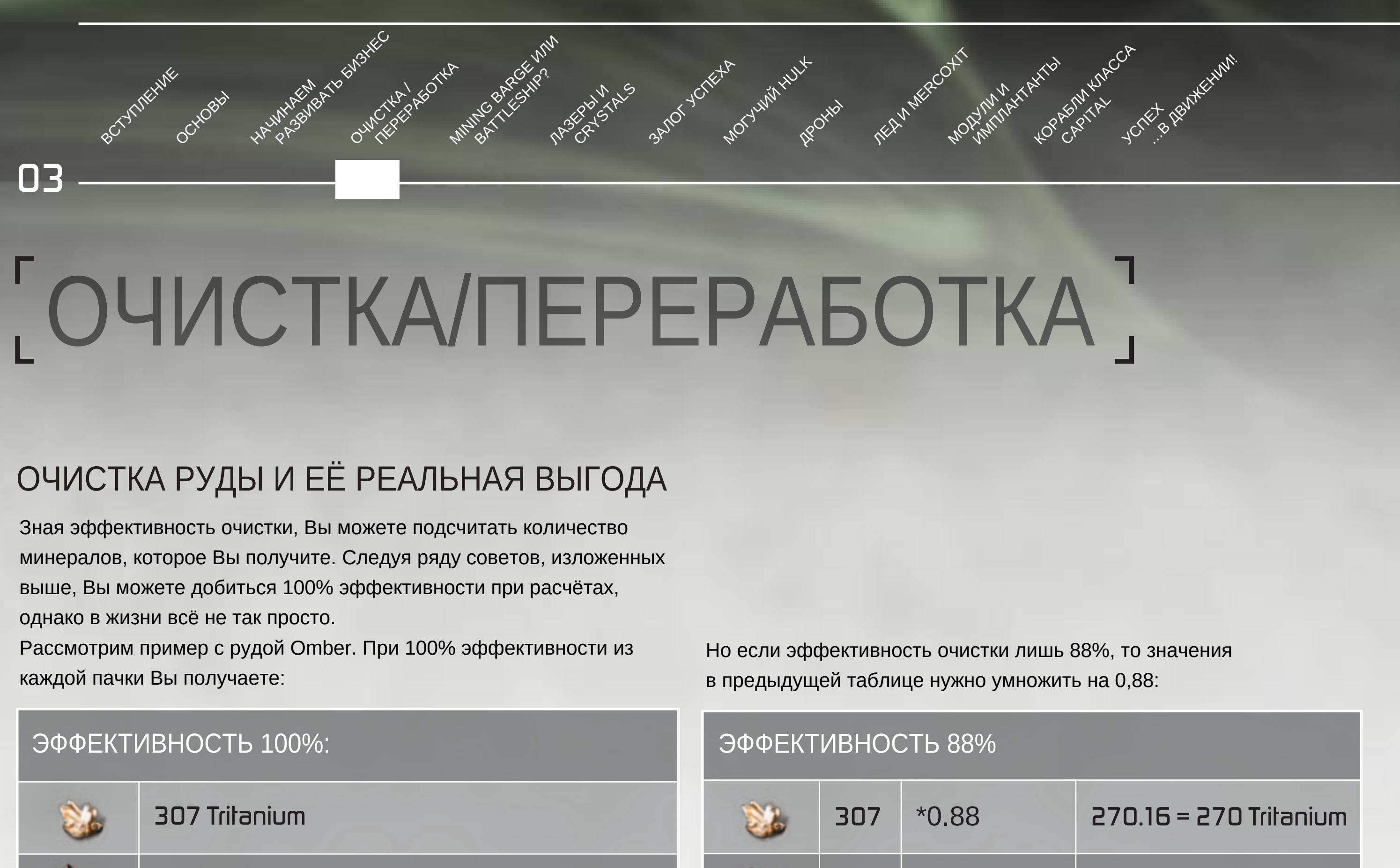
ДОХОД ОТ ОЧИСТКИ (BASE YIELD СТАНЦИИ 30%)

НАВЫК REFINING	0	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5
Навык Refinery Efficiency	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Доход от очистки	67.50%	68.25%	69.00%	69.75%	70.50%	71.25%	72.90%	74.55%	76.20%	77.85%	79.50%
Навык Ore Processing I	-	-	-	-	-	-	75.04%	76.77%	78.51%	80.24%	81.97%
Навык Ore Processing II	-	-	-	-	-	-	77.19%	79.00%	80.82%	82.63%	84.45%
Навык Ore Processing III	-	-	-	-	-	-	79.33%	81.23%	83.13%	85.02%	86.92%
Навык Ore Processing IV	-	-	-	-	-	-	81.48%	83.46%	85.44%	87.42%	89.40%
Навык Ore Processing V	-	-	-	-	-	-	83.62%	85.68%	87.75%	89.81%	91.87%
Навык Ore Processing III	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H50						80.92%	82.85%	84.79%	86.72%	88.66%
Навык Ore Processing IV	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H50						83.11%	85.12%	87.14%	89.16%	91.18%
Навык Ore Processing V	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H50						85.29%	87.40%	89.50%	91.60%	93.71%
Навык Ore Processing III	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H60						82.50%	84.48%	86.45%	88.42%	90.40%
Навык Ore Processing IV	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H60						84.73%	86.79%	88.85%	90.91%	92.97%
Навык Ore Processing V	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H60						86.97%	89.11%	91.26%	93.40%	95.55%

ДОХОД ОТ ОЧИСТКИ (BASE YIELD СТАНЦИИ 20%)

НАВЫК REFINING	0	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5
Навык Refinery Efficiency	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Доход от очистки	62.50%	63.25%	64.00%	64.75%	65.50%	66.25%	67.90%	69.55%	71.20%	72.85%	74.50%
Навык Ore Processing I	-	-	-	-	-	-	70.05%	71.78%	73.51%	75.24%	76.98%
Навык Ore Processing II	-	-	-	-	-	-	72.19%	74.01%	75.82%	77.64%	79.45%
Навык Ore Processing III	-	-	-	-	-	-	74.34%	76.23%	78.13%	80.03%	81.93%
Навык Ore Processing IV	-	-	-	-	-	-	76.48%	78.46%	80.44%	82.42%	84.40%
Навык Ore Processing V	-	-	-	-	-	-	78.63%	80.69%	82.75%	84.81%	86.88%
Навык Ore Processing III	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H50						75.82%	77.76%	79.69%	81.63%	83.56%
Навык Ore Processing IV	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H50						78.01%	80.03%	82.05%	84.07%	86.09%
Навык Ore Processing V	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H50						80.20%	82.30%	84.41%	86.51%	88.61%
Навык Ore Processing III	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H60						77.31%	79.28%	81.26%	83.23%	85.20%
Навык Ore Processing IV	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H60						79.54%	81.60%	83.66%	85.72%	87.78%
Навык Ore Processing V	Hardwiring - Zainou 'Beancounter' H60						81.77%	83.92%	86.06%	88.21%	90.35%





ОЧИСТКА/ПЕРЕРАБОТКА

ОЧИСТКА РУДЫ И ЕЁ РЕАЛЬНАЯ ВЫГОДА

Зная эффективность очистки, Вы можете подсчитать количество минералов, которое Вы получите. Следуя ряду советов, изложенных выше, Вы можете добиться 100% эффективности при расчётах, однако в жизни всё не так просто.
Рассмотрим пример с рудой Omber. При 100% эффективности из каждой пачки Вы получаете:

ЭФФЕКТИВНОСТЬ 100%:	
	307 Tritanium
	123 Pyerite
	307 Isogen

Но если эффективность очистки лишь 88%, то значения в предыдущей таблице нужно умножить на 0,88:

ЭФФЕКТИВНОСТЬ 88%			
	307	*0.88	270.16 = 270 Tritanium
	123	*0.88	108.24 = 108 Pyerite
	307	*0.88	270.16 = 270 Isogen

В EVE числа всегда округляются в меньшую сторону. К примеру, число 270.98 округляется до 270, а не до 271. Если на станции взимается налог, то таблица примет вид:

88% EFFICIENCY WITH 10% TAX				
	307	*0.88	-10% (Налог)	243 Tritanium
	123	*0.88	-10% (Налог)	97 Pyerite
	307	*0.88	-10% (Налог)	243 Isogen

Если Вы добываете улучшенную руду Omber (к примеру, Silvery Omber, содержащий на 5% больше минералов), необходимо добавить 5% в формулу:

88% EFFICIENCY WITH 10% TAX					
	307	*1.05 (Silvery Omber)	*0.88	-10% (Налог)	243 Tritanium
	123	*1.05 (Silvery Omber)	*0.88	-10% (Налог)	97 Pyerite
	307	*1.05 (Silvery Omber)	*0.88	-10% (Налог)	243 Isogen

[ОЧИСТКА/ПЕРЕРАБОТКА]

РУДЫ: СОДЕРЖАНИЕ МИНЕРАЛОВ	M3 (1)	BATCH	TRITANIUM	PYERITE	MEXALLON	ISOGEN	NOCXIUM	ZYDRINE	MEGACYTE	MORPHITE
Veldspar	0.10	333	1000	-	-	-	-	-	-	-
Concentrated Veldspar	-	-	1050	-	-	-	-	-	-	-
Dense Veldspar	-	-	1100	-	-	-	-	-	-	-
Scordite	0.15	333	833	416	-	-	-	-	-	-
Condensed Scordite	-	-	875	437	-	-	-	-	-	-
Massive Scordite	-	-	916	458	-	-	-	-	-	-
Pyroxeres	0.30	333	844	59	120	-	11	-	-	-
Solid Pyroxeres	-	-	886	62	126	-	12	-	-	-
Viscous Pyroxeres	-	-	928	65	132	-	12	-	-	-
Plagioclase	0.35	333	256	512	256	-	-	-	-	-
Azure Plagioclase	-	-	269	538	269	-	-	-	-	-
Rich Plagioclase	-	-	282	563	282	-	-	-	-	-
Omber	0.60	500	307	123	-	307	-	-	-	-
Silvery Omber	-	-	322	129	-	322	-	-	-	-
Golden Omber	-	-	338	135	-	338	-	-	-	-
Kernite	1.2	400	386	-	773	386	-	-	-	-
Luminous Kernite	-	-	405	-	812	405	-	-	-	-
Fiery Kernite	-	-	425	-	850	425	-	-	-	-
Jaspet	2	500	259	437	518	-	259	8	-	-
Pure Jaspet	-	-	272	458	544	-	272	8	-	-
Pristine Jaspet	-	-	285	481	570	-	285	9	-	-
Hemorphite	3	500	650	260	60	212	424	28	-	-
Vivid Hemorphite	-	-	683	273	63	223	445	29	-	-
Radiant Hemorphite	-	-	717	286	66	233	466	31	-	-
Hedbergite	3	500	-	290	-	708	354	32	-	-
Vitric Hedbergite	-	-	-	305	-	743	372	34	-	-
Glazed Hedbergite	-	-	-	319	-	779	389	35	-	-
Spodumain	16	250	3190	410	-	-	-	-	140	-
Bright Spodumain	-	-	3350	431	-	-	-	-	147	-
Gleaming Spodumain	-	-	3509	451	-	-	-	-	154	-
Gneiss	5	400	171	-	171	343	-	171	-	-
Iridescent Gneiss	-	-	180	-	180	360	-	180	-	-
Prismatic Gneiss	-	-	188	-	188	377	-	188	-	-
Dark Ochre	8	400	250	-	-	-	500	250	-	-
Onyx Ochre	-	-	263	-	-	-	525	263	-	-
Obsidian Ochre	-	-	275	-	-	-	550	275	-	-
Crokite	16	250	331	-	-	-	331	663	-	-
Sharp Crokite	-	-	348	-	-	-	348	696	-	-
Crystalline Crokite	-	-	364	-	-	-	364	729	-	-
Bistot	16	200	-	170	-	-	-	341	170	-
Triclinic Bistot	-	-	-	179	-	-	-	358	179	-
Monoclinic Bistot	-	-	-	187	-	-	-	375	187	-
Arkonor	16	200	300	-	-	-	-	166	333	-
Crimson Arkonor	-	-	315	-	-	-	-	174	350	-
Prime Arkonor	-	-	330	-	-	-	-	183	366	-
Mercoxit	40	250	-	-	-	-	-	-	-	530
Magma Mercoxit	-	-	-	-	-	-	-	-	-	557
Vitreous Mercoxit	-	-	-	-	-	-	-	-	-	583

СОДЕРЖАНИЕ МИНЕРАЛОВ	M3 (1)	BATCH	TRITANIUM	PYERITE	MEXALLON	ISOGEN	NOCXIUM	ZYDRINE	MEGACYTE	MORPHITE
Condensed Alloy	1	1	160	40	10	-	-	-	-	-
Crystal Compound	1	1	-	-	24	6	-	-	-	-
Precious Alloy	1	1	-	128	-	8	-	-	-	-
Gleaming Alloy	1	1	768	-	-	-	3	-	-	-
Sheen Compound	1	1	512	128	-	8	2	-	-	-
Lucent Compound	1	1	-	192	48	12	3	-	-	-
Dark Compound	1	1	-	-	-	32	8	-	-	-
Motley Compound	1	1	-	-	-	40	10	-	-	-
Lustering Alloy	1	1	-	-	192	48	12	3	-	-
Plush Compound	1	1	4096	1024	-	64	-	4	-	-
Glossy Compound	1	1	-	-	384	-	24	-	1	-
Opulent Compound	1	1	-	-	-	-	-	-	-	2



ОЧИСТКА/ПЕРЕРАБОТКА

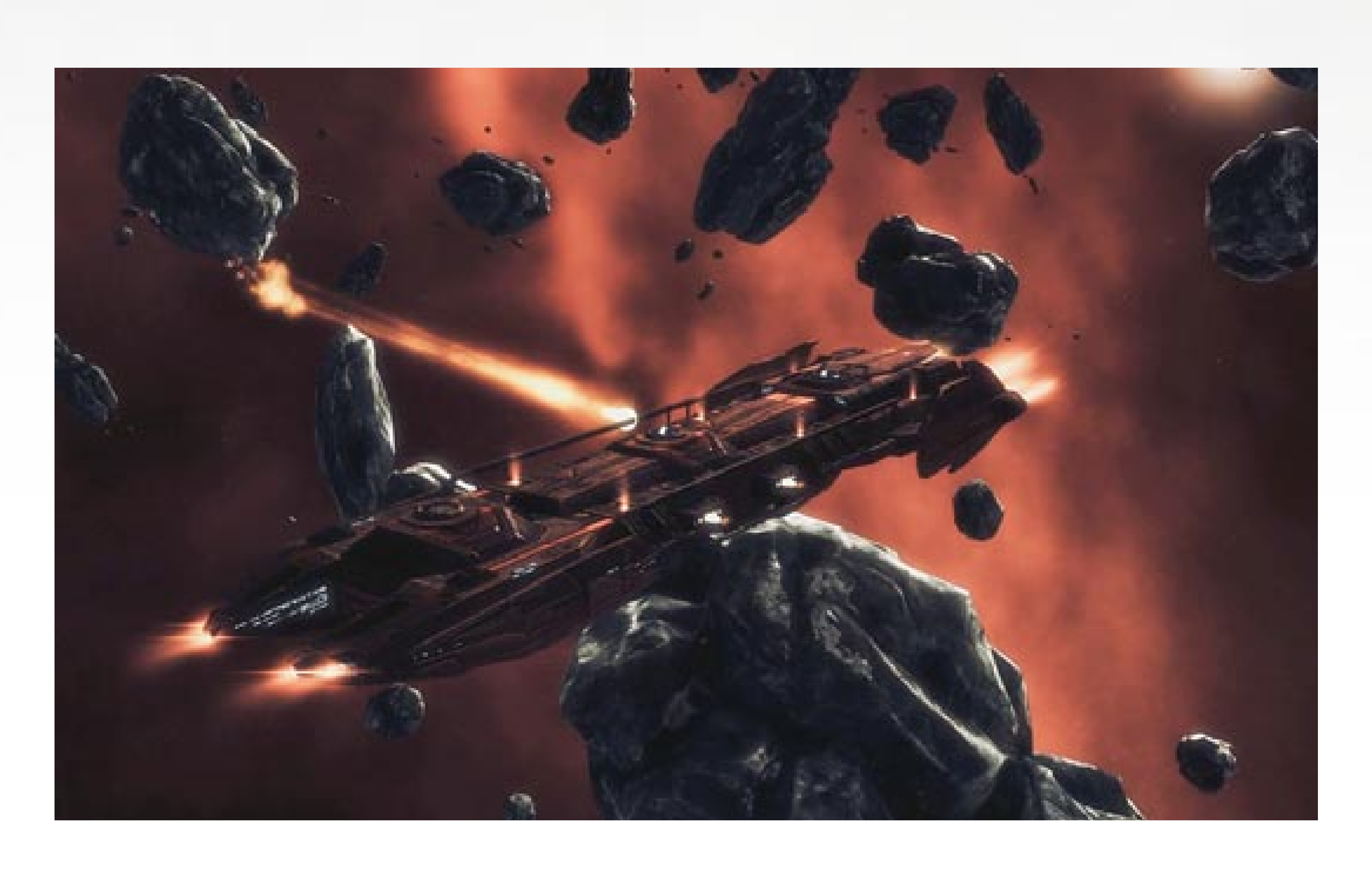
МАТЕМАТИКА

Правила математики в EVE слегка отличаются от общепринятых. Вы уже могли в этом убедиться на примере округления десятичных дробей. Пришло время глубже погрузиться в эту науку. Так, для сравнения двух кораблей необходимо рассчитать их характеристики и бонусы. Но не стоит беспокоиться. В этом нет ничего сложного!
В EVE эффект от изучения нового уровня навыка прибавляется к уже имеющимся бонусам. Достигнув Mining IV, Вы сможете добывать на 20% больше руды (по 5% за каждый новый уровень). Эффект от действия нескольких навыков равен произведению их бонусов. Например, при совместном использовании Astrogeology IV (по 5% к добыче за новый уровень) и Mining IV (20%, как показано выше) имеем: базовая добыча x 1,2 x 1,2 = чистая прибыль.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ЦИКЛА

У каждого mining laser своя продолжительность цикла добычи руды. Например, для именных лазеров класса Tech I и Tech II она составляет 60 секунд; для Modulated Deep Core Mining Lasers II и Strip Miner классов Tech I и Tech II это время увеличивается до трёх (!) минут. Помните, что руда поступает в грузовой отсек Вашего корабля только после завершения цикла.

Астероиды исчезают лишь после окончания цикла, поэтому рекомендуется использовать Survey Scanner, чтобы определить их содержимое. Если за цикл продолжительностью одну минуту Вы добываете 1000 единиц руды, но астероид содержит лишь 500 единиц, то Вы можете отключить лазер на 30 секунд (это сэкономит энергию). Добыча льда имеет свои особенности, подробнее о которых можно узнать в главе "Лед и Mercoxit".
Следует сказать несколько слов о лазерах strip miner. Установить их можно только на корабли класса Mining barges и Exhumers. Они имеют большую продолжительность цикла, поэтому некоторые игроки не спешат покупать их. Однако преимущества таких лазеров очевидны. Добывая руду, Вы должны переносить её в jetcan, поскольку вся она в грузовом отсеке не поместится, излишки просто исчезнут. Используя strip miner, Вы имеет достаточный запас времени, чтобы разгрузить корабль. Активацию лазеров рекомендуется производить не одновременно, а с небольшой задержкой. Это позволяет избежать ситуации, когда большие партии руды, полученные strip miner, не помещаются в грузовой отсек и исчезают. Кроме того, так Вы экономите энергию capacitor'a.



СВЯЗЬ ЦИКЛА И ОБЪЁМА ДОБЫЧИ

Каждый лазер имеют продолжительность цикла, а корабли - различные бонусы. Казалось бы, невозможно сравнивать battleship и mining barge. Но это не так. Продолжительность цикла и объём добываемой руды тесно связаны. Зная бонусы корабля, Вы можете легко подсчитать, сколько добывает mining barge за одну минуту или оба корабля за один час (низкая точность из-за округления в меньшую сторону). Более эффективный способ - строить расчёты на основе количества циклов (20 в час для strip miner и 60 в час для обычных лазеров).

ОТ ОБЪЁМА К КОЛИЧЕСТВУ

Определить объём руды, который Вы получаете в результате одного цикла, очень просто. Щелкните ПКМ на одном из лазеров и выберите Показать Информацию, чтобы посмотреть объём добываемой руды. Разделите это число на размер куска руды и отбросьте дробную часть.

	РУДА	ОБЪЁМ
	Veldspar	0.1 m3
	Scordite	0.15 m3
	Pyroxeres	0.3 m3
	Plagioclase	0.35 m3
	Omber	0.6 m3
	Kernite	1.2 m3
	Jaspet	2 m3
	Hemorphite	3 m3

	РУДА	ОБЪЁМ
	Hedbergite	3 m3
	Gneiss	5 m3
	Dark Ochre	8 m3
	Spodumain	16 m3
	Crokite	16 m3
	Bistot	16 m3
	Arkonor	16 m3
	Mercoxit	40 m3

MINING BARGE ИЛИ BATTLESHIP?

На этот вопрос нельзя получить однозначный ответ. Ведь Вы не можете всё время заниматься только добычей руды. Большинство навыков по добыче не привязаны к какому-либо кораблю (Mining, Astrogeology и т.д.) и всегда можно совмещать приятное с полезным. Если помимо разработки астероидов Вы участвуете в PvP и/или миссиях агентов, то Вам потребуются навыки battleship. Если Вы желаете посвятить всю свою жизнь добыче руды, Вам необходим Mining Barge. Некоторые Battleship могут добывать столько же руды, что и средний Mining barge, однако сильно зависят от Ваших навыков и бонусов. Если Вы всё-таки решили заполучить Mining Barge, то присмотритесь к Retriever. Он поможет сделать первые шаги на пути к Exhumers.

ИСПОЛЬЗУЕМ BATTLESHIP

Долгое время лучшим кораблем класса battleship для добычи руды считался ‘Golden Banana’ Apocalypse (Amarr, Tier 2), однако с развитием технологий его начал теснить ‘Police Baton’ Rokh (Caldari, Tier 3). Последний позволяет устанавливать на один модуль Mining Laser Upgrade больше и имеет обладает более мощным CPU. Однако ни один из кораблей класса battleship не имеет бонусов, относящихся к добыче руды. Это серьёзный недостаток battleship; пилот становится зависим от количества турельных слотов и CPU.

Надеемся, что Вы уже изучили навыки Mining IV и Astrogeology IV. Если Вы являетесь счастливым владельцем Mining Barge, следует также освоить Mining Upgrades IV (позволяет улучшать корабль с помощью MLU) и Electronics V (чтобы максимально снизить потребление CPU). Следует помнить, что именно MLU позволяет battleship конкурировать с Retriever или Hulk, поэтому не стоит пренебрегать этим модулем.

КОРАБЛЬ GOLDEN BANANA

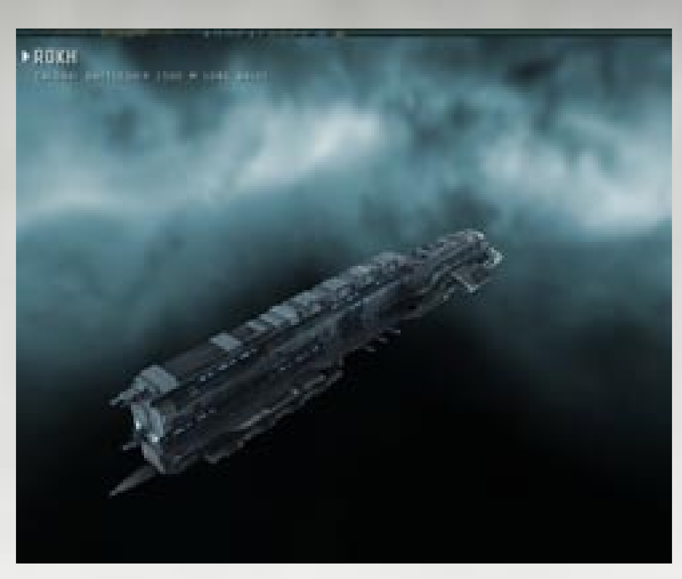
На Apocalypse можно установить восемь лазеров Miners II и три модуля MLU (понадобится также четыре модуля Co-Processor II). При этом для защитных модулей остаётся очень мало CPU (и свободного места). Пример:
60*1,2*1,2*1,05^3 = 100,0188 м3 за один цикл; для руды Omber: 100,0188/0,6 = 166,698, т.е. за цикл Вы получаете 166 кусков Omber. Восемь mining lasers позволяют извлекать 1 328 кусков за один цикл (или 79 680 кусков за один час).
Drone bay объёмом 75 м3 позволяет использовать пять medium и пять mining drones. Они не только хорошо добывают руду, но и способны защитить себя.



КОРАБЛЬ POLICE BATON

Tanking щитом (модули shield booster и shield extender) и четыре модуля MLU сделают из Rokh отличный battleship, пригодный для добычи руды. Кроме того, этот корабль оборудован отличным drone bay.

Rokh, без сомнения, превосходит Apocalypse в области добычи руд. Так, с одним лазером имеем: 60*1,2*1,2*1,05^3 = 105,01974 м3 за один цикл; для руды Omber: 105,01974/0,6 = 175,0329, т.е. за цикл Вы получаете 175 кусков Omber. Восемь лазеров позволят извлекать 1400 кусков (или 84 000 кусков в течение часа). Как видно, преимущество при расчётах получилось не очень большое, однако не стоит забывать, что Rokh имеет хороший щит за счёт tanking'a и потребляет меньше CPU.



КОРАБЛИ MINING BARGE

Procurer: Это небольшоых й корабль с одним турельным слотом, маленьким грузовым отсеком и парой бонусов. Поэтому он не представляет особой ценности.

Retriever: Один из самых популярных кораблей класса Mining Barge. Основные преимущества: невысокие требования к уровню навыков и высокое соотношение цены и эффективности (по сравнению с многими battleship). Корабль позволяет установить strip miner, преимущества которого ранее уже описывались. Необходимые навыки: Mining Barge IV (3% к объёму добычи за каждый новый уровень). Также рекомендуется изучить Astrogeology IV (20% к объёму добычи за каждый новый уровень), поскольку он необходим для управления кораблями Covetor и Exhumers.

Профессиональным рудокопам жизненно необходим навык Mining level V; Mining Barges требует навык Mining Upgrades I. Рассмотрим пример с установленным MLU (к сожалению, больше двух MLU на Retriever поставить не удастся). Для руды Omber имеем: 540*1,25*1,25*1,12*1,05 = 992,25 м3 за один цикл. Это число делим на 0,6 и получаем 1653,75, т.е. 1,653 куска Omder за цикл (или 66 120 за один час). Это на 20,51% меньше, чем у кораблей Apocalypse и на 0,36% больше, чем у Domi. Как видите, Retriever и Domi находятся примерно на одном уровне. Лишь корабли Apocalypse и Rokh могут конкурировать с ними.

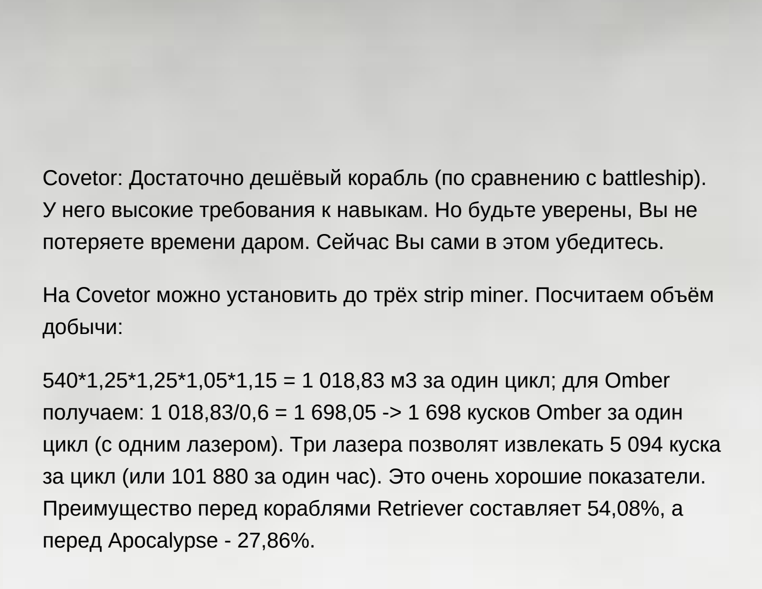
Но для владельцев таких кораблей, как Covetor и Hulk, все приведённые расчёты - всего лишь повод улыбнуться.

Apocalypse и Rokh хороши для новичков, которые ищут своё место во Вселенной EVE. Если Вы собираетесь строить бизнес на добыче руды, Вам жизненно необходим навык Exhumer пятого уровня.





MINING BARGE ИЛИ BATTLESHIP?





Covetor: Достаточно дешёвый корабль (по сравнению с battleship). У него высокие требования к навыкам. Но будьте уверены, Вы не потеряете времени даром. Сейчас Вы сами в этом убедитесь.

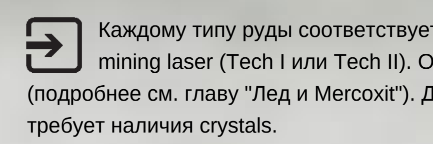
На Covetor можно установить до трёх strip miner. Посчитаем объём добычи:

540*1,25*1,25*1,05*1,15 = 1 018,83 м3 за один цикл; для Omber получаем: 1 018,83/0,6 = 1 698,05 -> 1 698 кусков Omber за один цикл (с одним лазером). Три лазера позволят извлекать 5 094 куска за цикл (или 101 880 за один час). Это очень хорошие показатели. Преимущество перед кораблями Retriever составляет 54,08%, а перед Apocalypse - 27,86%.

КОРАБЛЬ	MLU	OMBER (ЗА ЧАС)	РАЗНИЦА В %
Retriever	1	66,120	0%
Dominix	5	65,880	-0.36%
Apocalypse	3	79,680	20.51%
Rokh	4	83,664	25.51%
Covetor	1	101,880	54.08%
Hulk	2	181,920	175.13% (впечатляет?)

Добывая руду в системах со статусом безопасности, равным нулю, игрок вынужден выбирать между максимальной выгодой (следует установить как можно больше MLU) и хорошей защитой (tanking). Поэтому чаще всего для добычи руды в таких системах собирают флот или небольшую команду. Часть пилотов при этом разрабатывает астероиды, а часть - обеспечивает защиту.

ЛАЗЕРЫ И CRYSTALS



Каждому типу руды соответствует свой тип crystal для mining laser (Tech I или Tech II). Особо выделяют Mercoxit (подробнее см. главу "Лед и Mercoxit"). Добыча газа и льда не требует наличия crystals.

РУДА/CRYSTAL			НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ (TECH I)	НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ (TECH II)
Veldspar			Refining IV, Industry I, Veldspar Processing III, Science III, Mining I	Refining IV, Industry I, Veldspar Processing IV, Science III, Mining I
Scordite			Refining IV, Industry I, Scordite Processing III, Science III, Mining I	Refining IV, Industry I, Scordite Processing IV, Science III, Mining I
Pyroxeres			Refining IV, Industry I, Pyroxeres Processing III, Science III, Mining I	Refining IV, Industry I, Pyroxeres Processing IV, Science III, Mining I
Plagioclase			Refining IV, Industry I, Plagioclase Processing III, Science III, Mining I	Refining IV, Industry I, Plagioclase Processing IV, Science III, Mining I
Omber			Refining V, Industry I, Omber Processing III, Science III, Mining I	Refining V, Industry I, Omber Processing IV, Science III, Mining I
Kernite			Refining V, Industry I, Kernite Processing III, Science III, Mining I	Refining V, Industry I, Kernite Processing IV, Science III, Mining I
Jaspet			Refining V, Industry I, Jaspet Processing III, Science III, Mining I	Refining V, Industry I, Jaspet Processing IV, Science III, Mining I
Hemorphite			Refining V, Industry I, Hemorphite Processing III, Science III, Mining I	Refining V, Industry I, Hemorphite Processing IV, Science III, Mining I
Hedbergite			Refining V, Refinery Efficiency IV, Metallurgy III, Industry I, Hedbergite Processing III, Science IV, Mining I	Refining V, Refinery Efficiency IV, Metallurgy III, Industry I, Hedbergite Processing IV, Science IV, Mining I
Spodumain			Refining V, Refinery Efficiency IV, Metallurgy III, Industry I, Spodumain Processing III, Science IV, Mining I	Refining V, Refinery Efficiency IV, Metallurgy III, Industry I, Spodumain Processing IV, Science IV, Mining I
Gneiss			Refining V, Refinery Efficiency IV, Metallurgy III, Gneiss Processing III, Industry I, Science IV, Mining I	Refining V, Refinery Efficiency IV, Metallurgy III, Gneiss Processing IV, Industry I, Science III, Mining I
Dark Ochre			Refining V, Refinery Efficiency IV, Metallurgy IV, Industry I, Dark Ochre Processing III, Science IV, Mining I	Refining V, Refinery Efficiency IV, Metallurgy IV, Industry I, Dark Ochre Processing IV, Science III, Mining I
Crokite			Refining V, Refinery Efficiency V, Metallurgy IV, Crokite Processing III, Industry I, Science IV, Mining I	Refining V, Refinery Efficiency V, Metallurgy IV, Crokite Processing IV, Industry I, Science IV, Mining I
Bistot			Refining V, Refinery Efficiency V, Metallurgy IV, Bistot Processing III, Industry I, Science IV, Mining I	Refining V, Refinery Efficiency V, Metallurgy IV, Bistot Processing IV, Industry I, Science IV, Mining I
Arkonor			Refining V, Refinery Efficiency V, Metallurgy IV, Arkonor Processing III, Industry I, Science IV, Mining I	Refining V, Refinery Efficiency V, Metallurgy IV, Arkonor Processing IV, Industry I, Science IV, Mining I
Mercoxit			Refining V, Refinery Efficiency V, Metallurgy IV, Mercoxit Processing III, Industry I, Science IV, Mining I	Refining V, Refinery Efficiency V, Metallurgy IV, Mercoxit Processing III, Industry I, Science IV, Mining I

ЛАЗЕРЫ И CRYSTALS

Использовать crystal очень просто: достаточно загрузить его в strip miner уровня Tech II или в MDCM2 (последний может быть установлен на любой корабль). Теоретически все Tech I crystal увеличивают объём добычи на 62,5%, а Tech II crystal - на 75%. Реальные значения могут быть другими.
Базовые значения добываемого объёма у лазеров меньше, чем соответствующие значения при использовании Tech I crystal. Поэтому рекомендуется всегда устанавливать crystal на mining laser. Но для этого необходимо наличие навыка [ORE] Processing III (к примеру, Omber Processing III). Для Tech II crystal потребуются те же навыки, но изученные до четвертого уровня. В следующей таблице представлены значения объёмов добычи для различных типов crystals.



ТИП	БАЗОВЫЙ ОБЪЕМ ДОБЫЧИ (М3)	С TECH I CRYSTAL (62.5% БОНУС)	С TECH II CRYSTAL (75% БОНУС)
Modulated Strip Miner II	360	585	630
Modulated Deep Core Miner II	120	195	210

Базовый объём добычи у Tech I strip miner составляет 540 м3. Tech II позволяет увеличить этот показатель на 16,17%.

Для примера возьмём Covetor с Tech II crystals:
360*1,25*1,25*1,05*1,15*1,75 = 1188,63 м3 за один цикл; для руды Omber (один strip miner): 1188,63/0,6 = 1981,05 -> 1981 кусков Omber за цикл; три strip miner позволяют извлекать 5943 куска за цикл (или 118 860 за один час).

Как уже отмечалось, объём по сравнению с Tech I повысился всего на 16,17% вместо 75%.



КАК УЗНАТЬ ОБЪЁМ ДОБЫЧИ?

К сожалению, базу данных EVE нельзя назвать полной. Не стоит полагаться на неё при расчётах эффективности использования Tech II strip miner. Достоверную информацию о текущем объеме добычи можно посмотреть, если выбрать пункт "Показать информацию" для лазера. Однако будьте внимательны. Необходимое Вам значение находится в поле "Specialty Crystal Mining Amount". Если Вы используете Tech II модули, то пункт "Mining Amount" следует игнорировать, т.к. он содержит бонусы навыков. Смотреть всю эту информацию лучше всего находясь в космосе, поскольку тогда будут учитываться бонусы корабля. Crystals полезны как для кораблей Hulk, так и для battleship, поскольку заметно увеличивают эффективность добычи руды. Поэтому полезно хорошо изучить их.





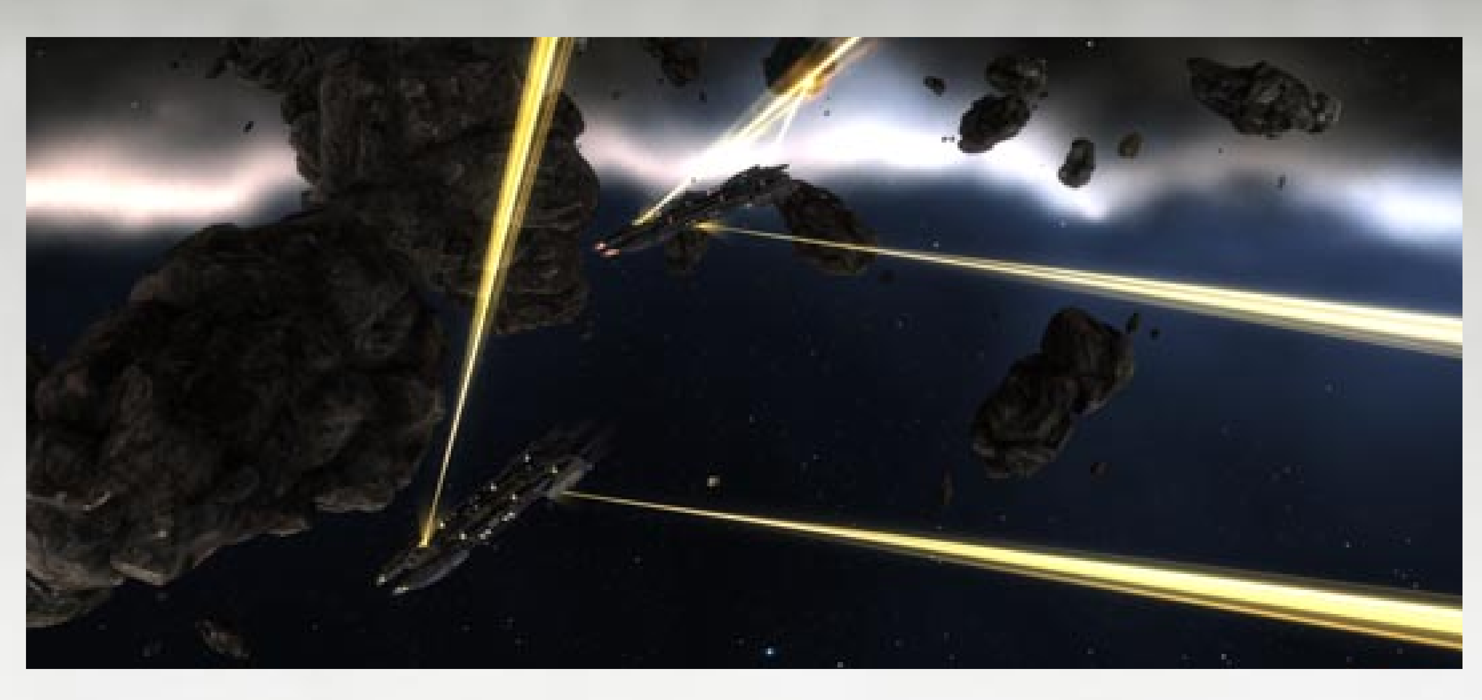
A night boring...
Needn't be a
Boring Night!
"Mine's" an EON!

ЗАЛОГ УСПЕХА

Существует множество навыков и модулей, которые помогут Вам увеличить объём добычи. Тренируя умения, покупая лучшие модули, имплантанты, корабли и оборудование, Вы можете заслужить звания "Perfect Miner". Оно означает, что Вы достигли максимума и не можете больше повышать объёмы добычи руды.
Mining Foreman Links и gang-модули в этот список не входят, поскольку их нельзя установить на battleship и barges. Gang модули будут рассмотрены в следующих главах.

Навык Mining Foreman V присутствует в списке, поскольку Вы можете легко сформировать команду с alt'ом (вторым персонажем), друзьями или членами корпорации. Для этого нужно лишь принадлежать к одному флоту и иметь изученный навык, необходимый для командования флотом. Имплантанты для увеличения объёма добычи, добычи льда и руководства флотом используют один слот, поэтому необходимо выбрать что-то одно. Имплантанты Michi можно найти только в Deadspace, поэтому они такие дорогие.

	ТИП	НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ	ПРИМЕЧАНИЕ
	Skill	Mining	Новый ЛВЛ: + 5% к эффективности mining laser	
	Skill	Astrogeology	Новый ЛВЛ: + 5% к эффективности mining laser	
	Skill	Mining Barge	Новый ЛВЛ: + 3% к эффективности mining laser	Barges иExhumers
	Skill	Exhumer	Новый ЛВЛ: + 3% к эффективности mining laser	Только Exhumers
	Skill	Mining Foreman	Новый ЛВЛ: +2% к объёму руды, добываемой членами флота	Важно: Бонус только, если Вам назначена роль fleet booster
	Skill	Mining Director	Новый ЛВЛ (начиная со второго): +100% к эффективности модулей Mining Foreman link	
	Skill	Drone Interfacing	Новый ЛВЛ: +20% к наносимому урону / к добыче руды	
	Skill	Mining Drone Operation	Новый ЛВЛ: + 5% к объёму добычи drones	
	Crystal	Crystals – Tech I and Tech II	Объём добычи: +8.33% (Tech I) или +16.17% (Tech II)	
	Module	Mining Laser Upgrade – Tech I, Tech II and faction	Увеличивает объёмы добычи лазеров, повышается потребление CPU	
	Implant	'Yeti' BX-0 (Slot 10)	Цикл добычи льда на 1% меньше	
	Implant	'Yeti' BX-1 (Slot 10)	Цикл добычи льда на 3% меньше	
	Implant	'Yeti' BX-2 (Slot 10)	Цикл добычи льда на 5% меньше	
	Implant	HX-0 Highwall (Slot 10)	Объём добычи на 1% больше	
	Implant	HX-1 Highwall (Slot 10)	Объём добычи на 3% больше	
	Implant	HX-2 Highwall (Slot 10)	Объём добычи на 5% больше	
	Implant	Michi Excavation (slot 7)	Объём добычи на 5% больше	
	Implant	Mining Foreman Mindlink (slot 10)	+50% к командным бонусам для модуля Mining Foreman Link	



O.R.E. – ВНЕШНИЕ КОЛЬЦЕВЫЕ РАСКОПКИ

O.R.E. - первая корпорация, построившая бизнес на добыче руды. Благодаря ей стали известны такие корабли, как Barges, Exhumers, Orca и Rorqual. Вы, возможно, уже видели их оборудование. Оно обладает увеличенным радиус действия и обычно сравнимо по характеристикам с модулями Tech II. Однако заполучить его невероятно сложно.
В качестве примера можно провести имплантант Harvest. Он увеличивает радиус действия mining laser и даёт бонус 2 HP ко всем базовым навыкам. Приобрести оборудование можно в Loyalty Point (LP) store. Но не всё так просто. Стоит открыть карту, чтобы убедиться: все территории, принадлежащие O.R.E., находятся в глубине секторов с нулевым статусом безопасности. При успешном завершении миссий агентов игрок получает очки лояльности. Они необходимы для совершения покупок в LP Store (на любой станции NPC-корпорации, на которую Вы работаете). Список текущих предложений LP Store можно посмотреть здесь: www.ellatha.com/eve/LP_Stores.asp.

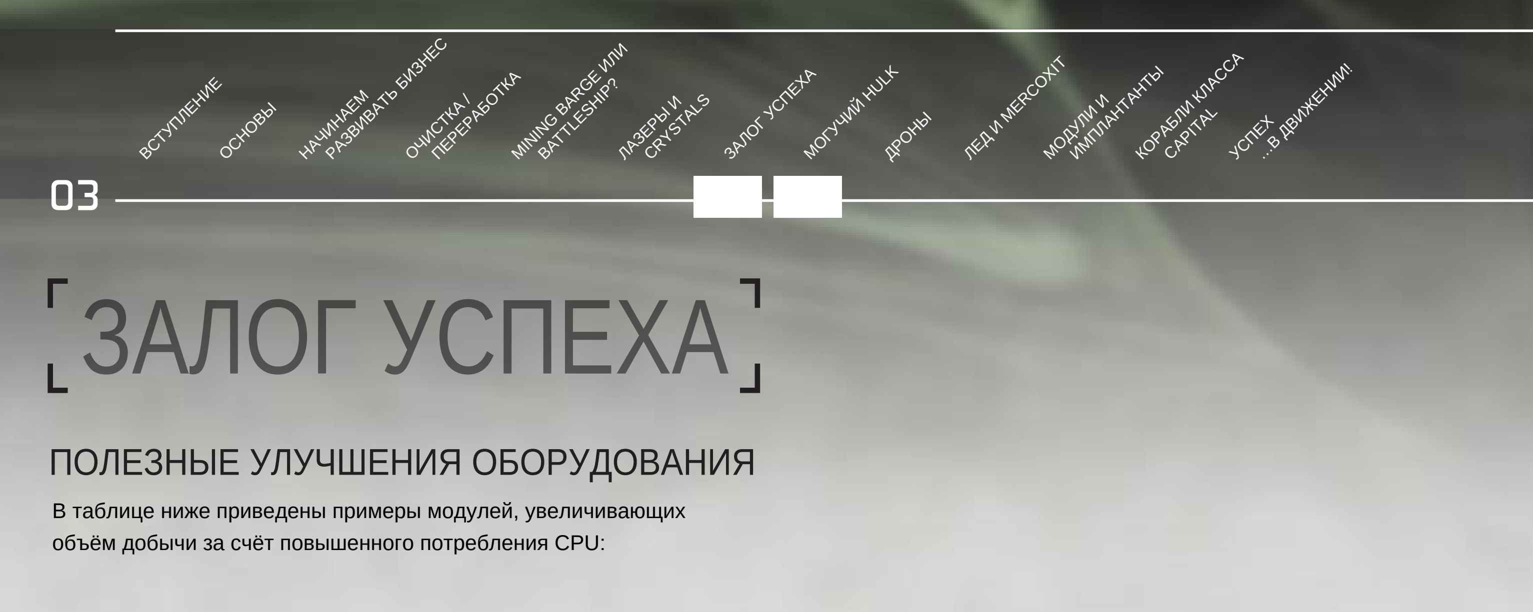
ИМПЛАНТАНТ MINDLINK

Mining Foreman Links - это очень полезный имплантант, который:

Увеличивает бонус навыка Mining Foreman на 50%
(10% x 1,5 = 15% за пятый уровень).

Повышает эффективность gang-модулей Mining Foreman Link на 50%.Важно: Действует только в том случае, если Вы являетесь командиром или помощником командира флота/крыла/группы.

Первый бонус может получить любой пилот флота; второй доступен лишь тем, кто летает на Battlecruiser или Command ship с активированным gang-модулем Mining Foreman Link. Имплантант Highwall повышает объём добычи, а Mindlink увеличивает эффективность навыка Mining Foreman, оба на 5%. К слову, устанавливаются они в один слот, поэтому использовать совместно их не получится. Дополнительные 5% можно получить при помощи имплантанта Michi, если Вы готовы за него заплатить (средняя цена в настоящий момент около 600-750 млн. ISK). Желательно, чтобы у пилотов, участвующих с Вами в добыче руды, также имелись имплантанты Mindlink. Изучите навыки до пятого уровня, приобретите вышеупомянутые имплантанты, хороший корабль и оборудование и найдите себе компаньона с Mindlink на борту - вот отличный совет для тех, кто мечтает получить звание "Perfect Miner". Возьмем Covetor в качестве примера: 360*1,25*1,25*1,15*1,15*1,05*1,05*1,05*1,75=1 507,03 м3 за один цикл; для Omber: 1 507,03/0,6=2511,72 -> 2511 кусков руды за цикл при использовании одного strip miner (150 660 кусков за один час). Это на 26,75% больше, чем у Covetor, на котором установлены Tech II strip miners, использующие Tech II crystals.
Расчёты показывают увеличение эффективности на 89,08% по сравнению с Apocalypse и на 137,86% в случае с Retriever. Итак, если Вы хотите строить бизнес на добыче ресурсов, то не стоит сомневаться и смело использовать все вышеперечисленные советы.



ЗАЛОГ УСПЕХА

ПОЛЕЗНЫЕ УЛУЧШЕНИЯ ОБОРУДОВАНИЯ

В таблице ниже приведены примеры модулей, увеличивающих объём добычи за счёт повышенного потребления CPU:

	УЛУЧШЕНИЕ	META GROUP	META LEVEL	БОНУС К ДОБЫЧЕ	ШТРАФ CPU	CPU	PG
	Mining Laser Upgrade I	Tech I	–	5%	10%	30 tf	1 MW
	Erin Mining Laser Upgrade	Tech I	1	6%	9%	31 tf	1 MW
	Elara Mining Laser Upgrade	Tech I	2	7%	8,5%	33 tf	1 MW
	Carpo Mining Laser Upgrade	Tech I	3	8%	8%	35 tf	1 MW
	Aoede Mining Laser Upgrade	Tech I	4	9%	7,5%	37 tf	1 MW
	Mining Laser Upgrade II	Tech II	5	9%	12,5%	40 tf	1 MW

Вы можете установить для модуля MLU II на Hulk, но для этого потребуется навык Mining Upgrades IV. MLU потребляют много энергии, поэтому имплантант 'Gypsy' KMB-X не будет лишним (повышает CPU Вашего корабля на 3% (#50) или 5% (#75)).



PERFECT MINER

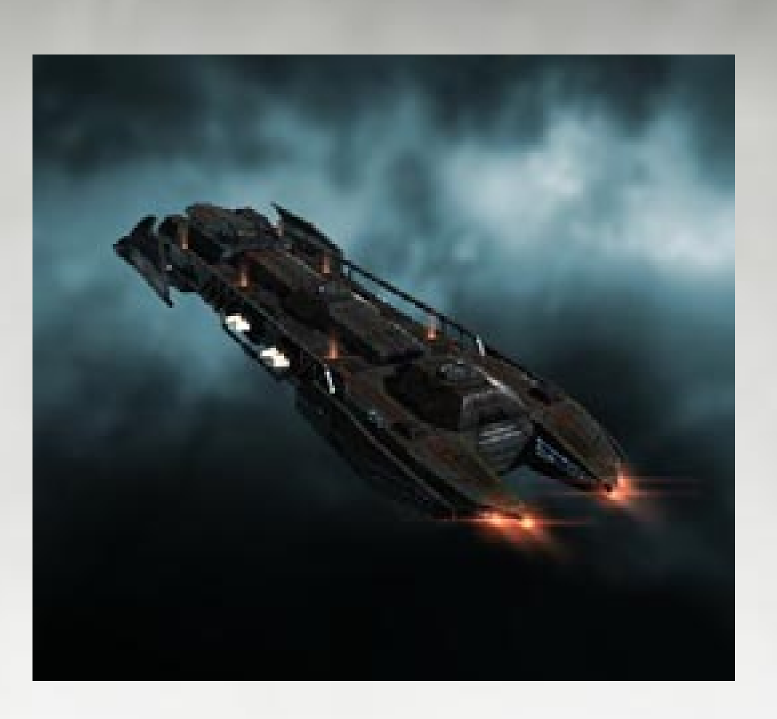
Hulk с Tech II crystals, mining drones, имплантантами и компаньон с кораблем command ship и модулем Mining Foreman Link позволяют зарабатывать около 40 000 000 ISK в час (если Вы добываете Arkonor). Многие новичка устремляются в системы с низким уровнем безопасности в надежде получить огромную прибыль. Не имея опыта и резервов, большая часть вскоре возвращается обратно, ощутив горький вкус поражения. Не стоит торопиться! В EVE важно тщательно продумывать каждый шаг. Вы не можете знать наверняка, когда противник уничтожит Ваш драгоценный корабль и оборудование. Поэтому всегда необходимо иметь запас ISK и выжидать дни, когда PvP-пилоты уходят на отдых. Но можно заработать целое состояние за одну неделю. Для этого следует как можно скорее найти и вступить в корпорацию, в которой Вы сможете активно развиваться в выбранном направлении. Рано или поздно, но Вы обязательно найдёте такую.

МОГУЧИЙ HULK

Встречайте: Hulk - "король" астероидных полей! Появления кораблей класса exhumer в игре снова превратило добычу руды в прибыльное дело. Пилотам Covetor требовалось лишь немного улучшить свои навыки, чтобы получать значительно больше. Все три типа кораблей exhumer узкоспециализированные: Skiff (для Mercoxit'a), Mackinaw (для льда) и всеядный Hulk.
Ранее мы уже говорили о том, что лучше: battleship или barge. Не менее важный вопрос: стоит ли Hulk своих денег? В идеале нужен всего один такой корабль, однако помните, что Вы становитесь "сладкой" мишенью для других игроков. Среди PvP-пилотов проводится конкурс Hulkaggedon: побеждает тот, кто уничтожит больше кораблей Hulk за отведенное время. С помощью форумов можно отследить такие события и составить график полётов так, чтобы уменьшить риск.
Hulk по сравнению с Covetor позволяет добывать на 20% больше руды и имеет улучшенную защиту (в списках убитых игроков можно часто встретить записи о frigates и interceptors, которые были уничтожены при помощи Hulk!). Откуда берутся 20%? Для этого необходим навык Exhumer V (+15%) и дополнительный модуль. Приведём пример (за основу взят улучшенный Covetor):

360*1,25*1,25*1,15*1,15*1,15*1,05*1,05*1,05^2*1,75 = 1 819,75 м3 за один цикл. Для Omber: 1 819,75/0,6 = 3 032,92 -> 3 032 кусков руды (один strip miner).

Используя три strip miners, Вы получаете 9 096 кусков Omber за цикл, или 181 920 кусков - за час. Это на 20,74% лучше, чем у корабля Covetor с самым лучшим оборудованием и на 175,14% больше, чем у Retriever. Такого результата можно добиться всего лишь за три месяца! Действительно, Hulk - "король" астероидных полей!





МОГУЧИЙ HULK

ГРОМАДНЫЙ HULK

Hulk не только очень хорош для добычи руды, но и позволяет защищать Ваше богатство. Потратив несколько миллиардов ISK, Вы сможете в одиночку работать в системах с нулевым CC, не боясь нападения NPC-пиратов. Конечно, для групп игроков и профессиональных PvP-пилотов tanking не станет серьёзным препятствием. Поэтому всё же не рекомендуется отправлять в одиночку в нулевые сектора космоса. При этом шансы сохранить богатство увеличиваются. Данные в таблице будут полезны тем, кто собирается добывать самые ценные руды в игре.

ИМПЛАНТАНТ +5% К CPU (МАКС. ОБЪЁМ ДОБЫЧИ, СРЕДНИЙ TANKING)	БЕЗ ИМПЛАНТАНТА (МАКС. TANKING, СРЕДНИЙ ОБЪЁМ ДОБЫЧИ)
MLU II x 2	Damage Control II
Gistii A-Type Small Shield Booster	Power Diagnostic System II
Caldari Navy Photon Scattering Field	Gistii A-Type Small Shield Booster
Caldari Navy Heat Dissipation Field	2 x Caldari Navy Invulnerability Field
Cap Recharger II	Caldari Navy Shield Boost Amplifier
3 x Modulated Strip Miner II + Mining Crystal	3 x Modulated Strip Miner II + Mining Crystal
2 x Medium Core Defence Field Purger I	2 x Medium Core Defence Field Purger I
5 x Mining Drone II	5 x Mining Drone II
5 x Hobgoblin II	5 x Hobgoblin II

Без имплантантов у Вас есть два варианта
Жертвовать одним MLU ради tanking'а
Установка усилителей сопротивления взамен hardener
С усилителями сопротивления tanking будет немного слабее. При этом необходим высокий уровень навыка Engineering, Electronics V и навыки, влияющие на capacitor, IV уровня. Иначе Вы быстро израсходуете энергию. На Hulk нельзя установить Tech II Cap Rechargers, необходимо использовать Tech I аналог.

Рекомендуемые Выше модули потребляют достаточно CPU, поэтому следует хорошо изучить Mining Upgrades. Рекомендуется также использовать фракционное оборудование, которое зачастую лучше Tech II (к примеру, модули Gistii booster). Не следует забывать, что во избежании быстрого истощения энергии capacitor'а лазеры рекомендуется активировать поочередно, с перерывом в 20 секунд.

Это выполнить это условие невозможно, то стоит присмотреться к Tech I strip miners или изучить навыки из группы Engineering (Energy Management, Energy Systems Operation и т. д.). И не бойтесь заменять один MLU модулем Power Diagnostic System или фракционным PDU, полученным от True Sansha или Dark Blood (PDU - Power Diagnostic Upgrade, оригинальное название - Power Diagnostic System).

Если у Вас нет возможности установить все эти модули, то не стоит в одиночку отправляться в нулевые сектора космоса для добычи руды. Найдите команду, члены которой помогут Вам с перевозкой грузов или tanking'ом Вашего корабля. Не стоит слепо верить в несокрушимость Hulk'а.

ПЕРИОД ОКУПАЕМОСТИ

Перед покупкой корабля тщательно изучите все возможные варианты. Помните: пройдёт много времени, прежде чем приобретение окупится и Вы начнёте получать прибыль. Hulk на 21% лучше, чем Covetor, но при этом стоит почти в пять раз дороже. Время окупаемости напрямую зависит от того, что, где и как долго Вы добываете(понятно, что доходы в секторах со статусом безопасности, равным нулю, будут выше). Подсчитать это время просто: достаточно разделить стоимость корабля на цену руды, которую Вы добываете за час. Одна единица руды Bistot стоит около 10 000 ISK. Цена обусловлена необходимостью проведения очистки в mid-sec системах (поскольку нецелесообразно перевозить необработанную руду). В следующей таблице представлены Вы можете ознакомиться с примерным временем окупаемости кораблей Covetor и Hulk.

КОРАБЛЬ	ОБЪЁМ ДОБЫЧИ (М3, ЗА ЦИКЛ)	BISTOT, ЗА ЦИКЛ	BISTOT, ЗА ЧАС
Covetor	1507.03	94	5640
Hulk	1819.75	113	6780
Difference:	312.72	19	1140

Covetor окупается очень быстро и при это за него нужно отдать в пять раз меньше ISK, чем за Hulk. Ещё один вопрос - стоимость оборудования. Она напрямую зависит от Ваших навыков, репутации и назначения (к примеру, рекомендуемые для нулевых секторов модули обойдутся дороже, чем их аналоги для добычи на территориях империй). Это не означает, что использовать Hulk следует лишь для добычи руды Bistot в системах со статус безопасности, равным нулю. Вы можете работать в high-sec системах. Есть лишь пара особенностей. Во-первых, следует опасаться Hulkageddon'а; во-вторых, пройдёт несколько недель, прежде чем Вы окупите свой корабль, добывая Veldspar.

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

Для Hulk рекомендуется изучить следующие навыки: Exhumer IV, Mining Barge V, Astrogeology V, Mining V, Mining Foreman V, Refining V, Refinery Efficiency V, Metallurgy IV, [Ore] Processing IV.



DRONES

Drones позволяют добывать значительно больше руды за промежуток времени, тем самым увеличивая Вашу прибыль. Речь, в первую очередь, идёт о mining drones, однако наличие боевых drones также не будет лишним. Они помогут защитить Ваш корабль при нападении NPC или других игроков.

Запомните: НИКОГДА НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ HARVESTER MINING DRONES!
Увеличить объём добычи drones можно при помощи двух навыков: Mining Drone Operations и Drone Interfacing.
Запомните: drones нельзя использовать для добычи льда и руды Mercoxit. Доступны следующие типы mining drones:

ТИП DRONE	СКОРОСТЬ (М/С)	БАЗОВЫЙ ОБЪЁМ ДОБЫЧИ (М3 ЗА ЦИКЛ)	ЦИКЛ (СЕК.)
Tech I Mining Drone	400	15	60
Tech II Mining Drone	500	25	60
Harvester Mining Drone	250	30	60

Базовый объём добычи у Harvester drone в два раза больше, чем у его аналога класса Tech II, однако последний имеет двукратное преимущество в скорости. Почему это так важно? Вы не можете постоянно находиться вблизи от разрабатываемого астероида (скажем, на расстоянии 1,5 км). Drone будут выгружать в Ваш грузовой отсек всю добытую руду. Цикл работы их лазеров составляет всего одну минуту, после чего они направятся в Вашу сторону. Чем больше расстояние между вами, тем больше времени они затратят на полёт. Например, если Вы удалились от астероида на 10 км, то Harvester drone доставит руду через сорок секунд, а Tech II drone затратит всего 20 секунд. Рассчитаем время цикла:
Tech II drone: время в пути 20 с + время добычи 60 с + время в пути 20 с (1 цикл) = 100s
Harvester: время в пути 40 с + время добычи 60 с + время в пути 40 с (1 цикл) = 140s
Tech II выгрузит добычу и полетит к астероиду, а Harvester drone в это время только закончит собирать первую партию руды! Поэтому использовать Harvester drone не рекомендуется. В то время, как объёмы его добычи больше на 20% по сравнению с Tech II drone, он тратит гораздо больше времени на транспортировку руды(см. пример выше). Это сводит на нет все его преимущества. К тому же стоят они в 100 раз дороже. Если Вам достанется такой drone, лучше продайте его и продолжайте использовать Tech II. Так Вы сможете извлечь гораздо больше прибыли.

MINING DRONES: ОБЪЕМ ДОБЫЧИ

Рассчитать объём добычи для mining drones можно по тем же правилам, что и для mining lasers: округление в меньшую сторону, учёт руды ведётся в кусках. Для Tech II drone и навыками Mining Drone Operation V (+25%) и Drone Interfacing V (+100%) объём добычи составит: 25*1,25*2 = 62,5 м3 за цикл. Для руды Omber: 62,5/0,6 =104,17 -> 104 куска за цикл (для одного drone). Контролируя пять drones, Вы сможете добывать 520 кусков за цикл, или 31 200 кусков в час (без учёта времени транспортировки).
Единственная проблема с добычей высококачественных руд заключается в том, что они имеют большой объём, что мешает Вашему drone получать их в больших количествах. Если Вы добываете такой тип руды, то Drone Interfacing level V не даёт ощутимого увеличения прибыли. Почему? Давайте разберёмся на примере руды Bistot: с пятым уровнем навыка Вы получаете 62,5 м3 за один цикл, что соответствует 62,5/16 = 3,0- -> 3 кускам для одного drone в течение минуты. Используя rig под названием Drone Mining Augmentator, Вы будете добывать на 1 кусок Bistot'a больше. Поэтому следует тщательно подходить к выбору оборудования, которые Вы намерены установить.

DRONES: ВРЕМЯ ПОЛЕТА

Используя drones, старайтесь находиться как можно ближе к астероиду и отправляйтесь к следующему лишь при полном истощении предыдущего. Это позволит сократить время, необходимое для доставки на Ваш корабль руды, которую получит drones. Но помните: корабль, находящийся на одном месте, становится отличной мишенью.

В реальности опасность, которой Вы подвергаетесь в системах с нулевым статусом, несравнима с прибылью от mining drones. Приготовьтесь к тому, что в экстренных ситуациях Вам, возможно, придётся покидать своих drones, чтобы сохранить корабль в целости и сохранности.

Как видите, доход от использования drones не велик. Пренебрегать ими не стоит, однако изучать навыки, увеличивающие их объёмы добычи, следует в последнюю очередь. Посмотрите на ветеранов игры. Они сумели добиться максимальных объёмов добычи именно благодаря drones. Но выбор всегда за Вами. Трезво оценивайте возможности. Это поможет принять правильное решение.

RIGS ДЛЯ ДОБЫЧИ РУДЫ

Drone Mining Augmentator (и его Tech II модификация) работает аналогично имплантантам: его нельзя извлечь, не уничтожив. Кроме того, при разрушении корабля или при его перепаковке. Увеличивает объём добычи drones. Из недостатков следует отметить повышенное потребление CPU при использовании этого оборудования.

Но не забывайте, что это поможет добывать Вашему drones на несколько кусков руды больше, поэтому не стоит отказываться от возможности его использования. Прежде всего необходимо выучить навык Drones Rigging хотя бы до первого уровня (к слову, пятый уровень позволит вдвое сократить размер стекового штрафа для rig'a). Убедитесь, что у Вас достаточно ресурсов для его использования. К сожалению, приведенная выше конфигурация для Hulk требует много CPU и делает невозможной установку rig'a.

НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ
Drone Mining Augmentator I	Увеличивает объёмы добычи Ваших drones (10%) за счёт увеличения потребления CPU на 10% (значение можно уменьшить при помощи навыков)
Drone Mining Augmentator II	Увеличивает объёмы добычи Ваших drones (15%) за счёт увеличения потребления CPU на 10% (значение можно уменьшить при помощи навыков)

[ЛЕД И MERCOXIT]

Для добычи льда Вам потребуется совершенно другие навыки. Объём одного блока льда - это постоянная величина (1000 м3), но Вы можете уменьшить время, необходимое для его добычи. Чем лучше Ваши навыки, тем больше циклов реализуется в течение часа и тем больше льда Вы получаете. Добывать его можно только при помощи лазеров, таких, как Ice Harvester (strip miner) и его Tech II модификация. Конечно, лучшим вариантом станет лазер от O.R.E. Если Вам удастся найти его. Оборудование для добычи льда можно установить только на barges или exhumers. Различия состоят лишь во времени цикла (у Tech II оно значительно меньше).

По окончании цикла Вы получаете один блок льда. Отмена цикла, разрыв соединения с интернетом или большое расстояние до цели сведут на нет весь прогресс. Единственное исключение - это корабль Mackinaw, способный получать 2 блока льда за один цикл. Если добыча прервётся при прогрессе более 50%, то в грузовом отсеке Вашего корабля окажется один блок льда.
За повышение объёма добычи отвечает всего один навык - Ice Harvesting. Он уменьшает время цикла, что позволяет добывать больше льда за один час. Можно установить модуль IHU (Ice Harvester Upgrade), который уменьшает время добычи на 5%..
Доступны следующие имплантанты:

	ТИП	НАЗВАНИЕ	ЦИКЛ (В СЕКУНДАХ)	SHIP
	Модуль	Ice Harvester I	600	Mackinaw
	Модуль	Ice Harvester II	500	Другие barges и exhumers



	ТИП	НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ
	Module	Ice Harvester Upgrade I	Уменьшает время цикла на 5% за счёт увеличения потребления CPU (+10%)
	Module	Ice Harvester Upgrade II	Уменьшает время цикла на 9% за счёт увеличения потребления CPU (+10%)
	Skill	Ice Harvesting	Новый ЛВЛ: уменьшение времени цикла на 5%
	Implant	Inherent Implants 'Yeti' BX-0 (Slot 10)	Цикл добычи льда на 1% меньше
	Implant	Inherent Implants 'Yeti' BX-1 (Slot 10)	Цикл добычи льда на 3% меньше
	Implant	Inherent Implants 'Yeti' BX-2 (Slot 10)	Цикл добычи льда на 5% меньше

HULK, COVETOR ИЛИ MACKINAW?

Covetor не имеет преимуществ, поскольку у него нет бонусов к добыче льда. Hulk получает бонус в 3% за каждый уровень навыка Exhumer. С модулем Ice Harvester II имеем: 500сек*0,75*0,85*0,95^2=287,67 сек (больше 12 циклов в час). Установив три strip miner, Вы сможете получать 6 блоков льда за один час!

У Mackinaw есть стековый штраф на установку Ice Harvester Lasers в размере 25% к времени цикла, однако навык Exhumer (+5%) пятого уровня позволяет его компенсировать.

Особенность корабля в том, что он добывает два блока льда за один цикл. Можно установить только два лазера, с которыми Вы получите: 500сек*1,25*0,75*0,75*0,95^2=317,28 сек, что составляет 11 полных циклов. Учитывая количество лазеров и бонусы корабля, имеем 2*2*11 = 44 блока льда в час.

Ещё одно преимущество Hulk - это большой грузовой отсек. Используя rigs и модуль Cargo Expander, его объём можно увеличить до 17 200 м3. При хорошей защите это позволяет в достаточной степени автоматизировать процесс добычи.

Для того, чтобы заполнить грузовой отсек, Вам потребуется около 30 минут (шесть циклов = 18 блоков льда, или, учитывая максимальную вместимость, 17 блоков за полчаса).

У Mackinaw максимальный объём грузового отсека составляет 12 000 м3, однако он имеет меньшее время цикла. Это означает, что необходимо чаще разгружать корабль, но доход при этом выше. Но лёд, в отличии от руды, бесконечен и Вам не нужно перемещаться от одного астероида к другому. Пять средних боевых Drones обеспечат отличную защиту Вашему кораблю. Всё это позволяет минимизировать участие игрока в процессе добычи.







ЛЕД И MERCOXIT

	M3 (1)	BATCH	HEAVY WATER	LIQUID OZONE	STRONTIUM CLATHRATES	OXYGEN ISOTOPES	NITROGEN ISOTOPES	HELIUM ISOTOPES	HYDROGEN ISOTOPES
Blue Ice	1000	1	50	25	1	300	-	-	-
Thick Blue Ice	1000	1	75	40	1	350	-	-	-
Clear Icicle	1000	1	50	25	1	-	-	300	-
Enriched Clear Icicle	1000	1	75	40	1	-	-	350	-
Glacial Mass	1000	1	50	25	1	-	-	-	300
Smooth Glacial Mass	1000	1	75	40	1	-	-	-	350
White Glaze	1000	1	50	25	1	-	300	-	-
Pristine White Glaze	1000	1	75	40	1	-	350	-	-
Krystallos	1000	1	100	250	100	-	-	-	-
Gelidus	1000	1	250	500	75	-	-	-	-
Glare Crust	1000	1	1000	500	25	-	-	-	-
Dark Glitter	1000	1	500	1000	50	-	-	-	-

НАВЫКИ, РАССМОТРЕННЫЕ РАНЕЕ, НЕ ГОДЯТСЯ ДЛЯ ДОБЫЧИ ЛЬДА. НЕЛЬЗЯ НАПРЯМУЮ ВЛИЯТЬ НА ОБЪЁМ ДОБЫЧИ, НО МОЖНО СОКРАТИТЬ ВРЕМЯ ЦИКЛА И ПОЛУЧАТЬ БОЛЬШЕ ЗА ОДИН ЧАС

ДОБЫВАЕМ MERCOXIT

До появления RMR (патч Red Moon Rising) Mercoxit был самой дорогой рудой, поскольку только из него можно было получить минерал Morphite. Причиной высокой стоимости руды Mercoxit является её редкость. Для добычи требуются crystals и большое количество навыков. Объём одного куска руды составляет 40 м3, поэтому грузовой отсек очень быстро заполняется и необходимо часто разгружать корабль.

Введение в игру корабля Skiff вызвало падение цены на Mercoxit, хотя его добыча до сих пор очень прибыльна. Игроки, оставившие EVE незадолго до выхода RMR и возвратившиеся в игру через некоторое время, были сильно удивлены: курица, несущая золотые яйца, исчезла.

Если Вы уже добывали другие руды, то для получения Mercoxit'a потребуется всего один дополнительный навык - Deep Core Mining у (изучать его дальше не имеет смысла).Тут стоит сказать, что при добыче Mercoxit'a может появиться ядовитое газовое облако, способное нанести урон Вашему кораблю. Однако радиус его распространения - всего 5 км от источника, в то время, как оптимальная дальность лазеров в среднем составляет 15 км. Рекомендуются следующие модули:

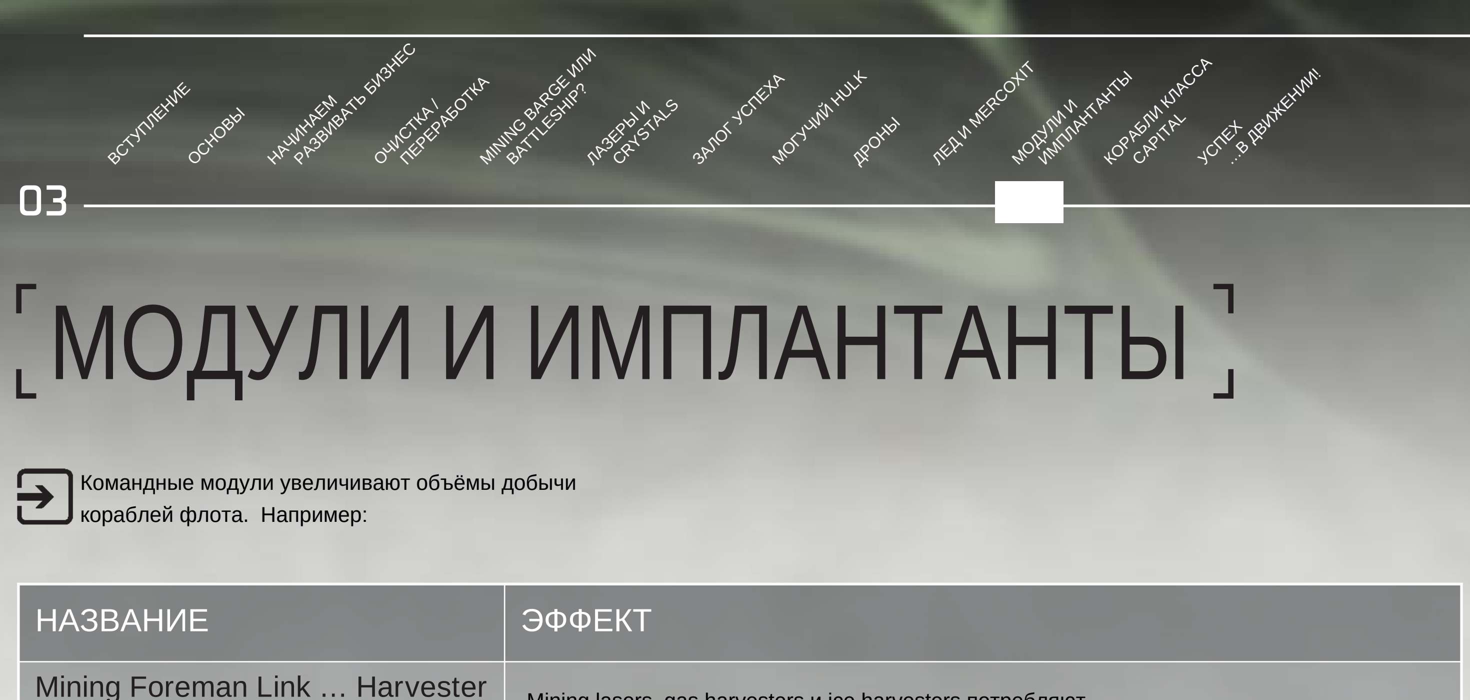


НАЗВАНИЕ	БАЗОВЫЙ ОБЪЁМ ДОБЫЧИ (М3)	С БОНУСОМ ОТ TECH II CRYST
Modulated Deep Core Miner II	120	140
Modulated Deep Core Strip Miner II	250	437.5

MDCM2 совместим со всеми типами crystal и его можно установить на любой корабль, имеющий турельный слот. Однако, он не столь эффективен в сравнении с MDCSM2. Стандартный Tech II strip miner не может использовать crystal для Mercoxit. При этом MDCSM2 имеет меньший базовый объём добычи по сравнению с MSM2 (250 против 360). Приобретая Skiff, Вы получаете бонус 60% за каждый новый уровень навыка Exhumer, или 300% к объёму добычи Mercoxit, если Вы уже достигли Exhumer V. Обучение с четвертого до пятого уровня занимает обычно 20 дней. Учитывая низкую стоимость корабля (около 20 миллионов ISK), это довольно приемлемая цена за достижение отличных результатов при добыче руды Mercoxit. Выполним расчёты:

250*1,25*1,25*1,15*1,15*4*1,05*1,375*1,05^2=3 289,17 м3 за цикл.

Учитывая размер куска руды (40 м3), получим:
3 289,17 / 40 = 82 229 -> 82 куска руды Mercoxit за один цикл.
Skiff - это единственный корабль, на который можно установить MDCSM2. При этом Вы сможете добывать до 1640 кусков руды за час (20 для strip miner). Другой приятной особенностью корабля является бонус в 2 HP к Warp Strength. В системах с нулевым статусом безопасности этот показатель может спасти Вашу жизнь в критических ситуациях.



МОДУЛИ И ИМПЛАНТАНТЫ

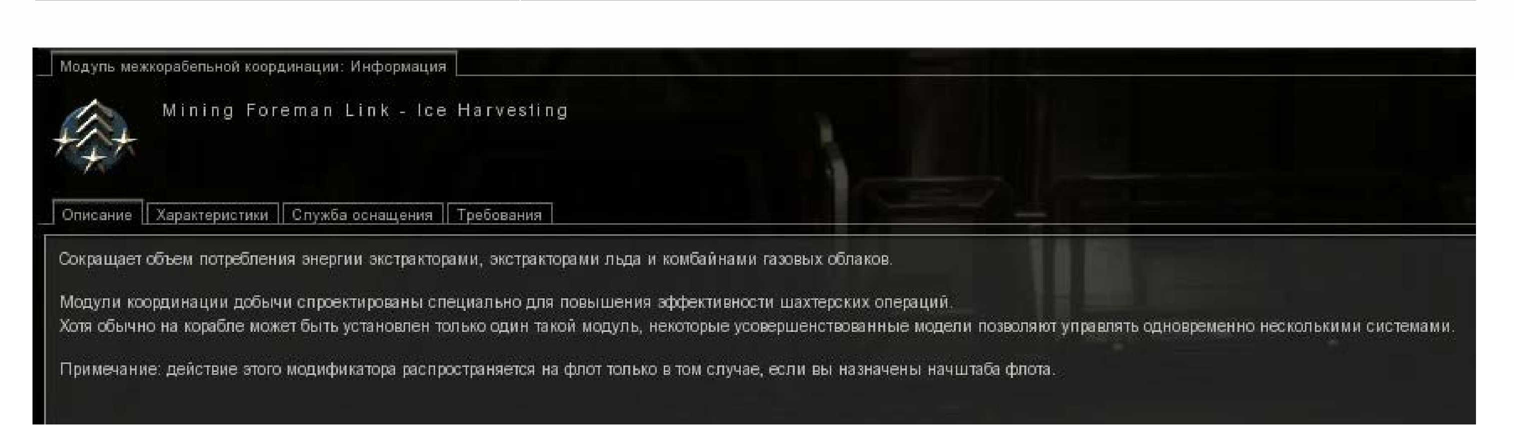
Командные модули увеличивают объёмы добычи кораблей флота. Например:

НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ
Mining Foreman Link … Harvester Capacitor Efficiency	Mining lasers, gas harvesters и ice harvesters потребляют меньше энергии capacitor'a
Mining Foreman Link … Laser Optimization	Уменьшает время цикла (для mining lasers и gas/ice harvester)
Mining Foreman Link … Mining Laser Field Enchantment	Увеличивает оптимальную дальность mining lasers и gas/ice harvesters (только для игроков, являющихся пилотами какого-либо флота)

Если Вы являетесь fleet booster'ом, то модули помогут улучшить объём добычи Вашего корабля и всего флота в целом. Из всех рекомендуемых навыков прежде всего следует изучить Mining Director, поскольку он влияет на каждого пилота. Чрезвычайно полезен будет имплантант Mining Foreman Mindlink. В следующей таблице Вы найдёте описание модуля и требуемых навыков:

Изучите Mining Director V и Warfare Link Specialist V, установите Mining Foreman Mindlink и Вы получите бонус к добыче: 2%*5*1,5*1,5=22,5%!
Особенность навыка Mining Director состоит в том, что бонус 100% к объему добычи Вы получаете только после изучения второго уровня. Следует помнить об этом при расчетах.

НАЗВАНИЕ НАВЫКА/МОДУЛЯ	ЭФФЕКТ
Mining Director	Новый ЛВЛ (начиная со второго): +100% к эффективности модулей Mining Foreman link
Warfare Link Specialist	Новый ЛВЛ: +10% к эффективности модулей типа warfare link и mining foreman
Mining Foreman Mindlink	Увеличивает на 50% командный бонус модуля Mining Foreman Link.Заменяет бонус навыка Mining Foreman фиксированным 15%-ным увеличением выработки всех кораблей флота.



MINING FOREMAN LINK – HARVESTER CAPACITOR EFFICIENCY

Уровень заряда Capacitor'a - это очень важный показатель; необходимо питать не только mining lasers, но и защитные механизмы корабля. Использование этого модуля позволяет уменьшить потребление энергии оборудованием для добычи. С навыками пятого уровня можно получить экономию в 2%*5*1,5*1,5=22,5 %. В частности, для активации strip miner потребуется "всего" 73,47 HP capacitor'a вместо 90. Польза от применения ice harvesters и/или gas cloud harvester невелика, однако ситуацию можно исправить при помощи модуля Deep (Hard) Core mining: 240 - 195,92 = 44 HP энергии capacitor'a. Не так много, однако этого может оказаться достаточно для стабильной работы. Установите Mining Foreman Link, и Вы получаете возможность заменить модули, влияющие на заряд capacitor'a, другим, более полезным оборудованием. Это позволяет улучшить tanking корабля или увеличить объём добычи.

MINING FOREMAN LINK – LASER OPTIMIZATION

Laser Optimization Link уменьшает время добычи при использовании ice/gas harvester (если Вы являетесь членом флота). Продолжительность цикла снижается на 22,5%, что, в пересчёте на объём добычи: 1/(1-0,225)=1,29 (+29%). Это означает, что один пилот с максимальными навыками и хорошо экипированным кораблем класса (industrial) command ship способен увеличить объём добычи флота на 29%! Предположим, что Вы изучили все навыки, приобрели Hulk и собираетесь добывать Omber. Вы получите: ((360*1,25*1,25*1,15*1,15*1,15*1,05*1,05*1,05^2*1,75*1,29)/0,6) *3=> 11 736 кусков руду за цикл, или 234 721 кусок за час. Это на 29% больше, чем при работе в одиночку, и на 254,99% больше, чем при использовании корабля Retriever.

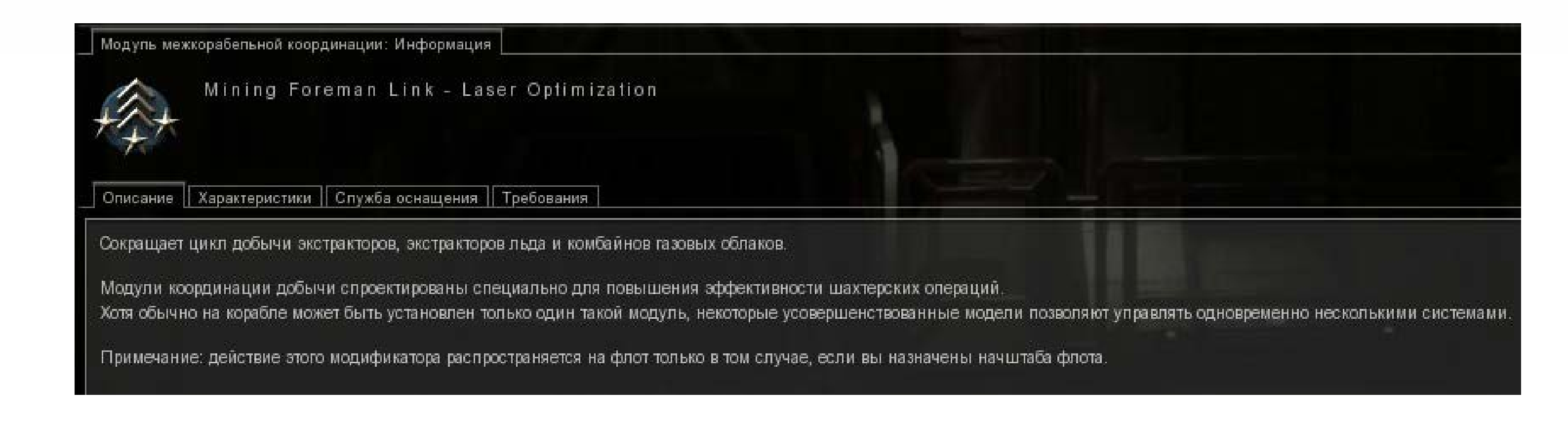
Время цикла сокращается на 22,5%. Рассчитаем бонус для ice harvester: 500сек*1,25*0,75*0,75*0,95^2*0,775=245,9 сек. Это около 15 циклов в час, т. е. четыре дополнительных цикла.

КОРАБЛЬ (LASER OPTIMIZATION LINK АКТИВЕН)	ЛЕД ЗА ЧАС	ЦИКЛ (СЕК.)	ЦИКЛОВ ЗА ЧАС
Mackinaw	60	245.90	14.64/15
Covetor	39	276.09	13.03/13

С кораблём Mackinaw пилот может добывать дополнительно 16 кусков в час. Если это число не кажется Вам большим, подсчитайте, сколько Mackinaw в Вашем флоте.

КОРАБЛЬ (LASER OPTIMIZATION LINK АКТИВЕН)	ЛЕД ЗА ЧАС	ЦИКЛ (СЕК.)	ЦИКЛОВ ЗА ЧАС
Mackinaw	44	317.28	11.34/11
Covetor	30	356.25	10.11/10

КОРАБЛЬ	OMBER ЗА ЧАС	М3 OMBER ЗА ЦИКЛ	OMBER ЗА ЦИКЛ
Hulk (link выкл)	181920	1819	9096
Hulk (link вкл.)	234720	2347	11736





МОДУЛИ И ИМПЛАНТАНТЫ

MINING FOREMAN LINK – MINING LASER FIELD ENCHANTMENT

Модуль увеличивает оптимальную дальность mining laser на 4,5% за каждый новый уровень навыка Commander, что соответствует бонусу в 15,1 км. К примеру, используя strip miner, Вы сможете добывать руду из астероида на расстоянии 22,6 км. К слову, командир флота с O.R.E. strip miner и имплантантами для увеличения объёмов добычи, имеет большее преимущество (оптимальная дальность - 34,3 км). Поэтому модуль не получил широкого распространения. В большинстве случаев Вы легко можете найти более полезные модули и оборудование.

СОТРУДНИЧЕСТВО НЕОБХОДИМО

Бонусы Link-модулей команда может получить в двух случаях:
если Вам назначена роль fleet booster'a. Бонус от использования модуля получают все пилоты Вашего флота, вне зависимости от уровня Ваших навыков Leadership/Wing Command/Fleet Command
если у Вас изучен навык Leadership/Wing Command/Fleet Command и Вы являетесь командиром группы/крыла/флота (соответственно). В таком случае Вы можете использовать link-модули для увеличения возможностей пилотов, находящихся у Вас в подчинении. Бонус будет действовать только в том случае, если количество игроков в группе/крыле/флоте не превышает максимального значения (определяется уровнем навыка).

КОМАНДИР ФЛОТА (FC)
КОМАНДИР ФЛОТА (FC)
КОМАНДИР ФЛОТА (FC)
КОМАНДИР КРЫЛА 1
КОМАНДИР КРЫЛА 2
ГРУППА 1
ГРУППА 1
ГРУППА 1
ГРУППА 1
ГРУППА 1
ГРУППА 1 КОМАНДИР 1
ГРУППА 1 КОМАНДИР 1
ГРУППА 1 КОМАНДИР 1
ГРУППА 1 КОМАНДИР 1
ГРУППА 1 КОМАНДИР 1
ПИЛОТ 1
ПИЛОТ 2
ПИЛОТ 3
ПИЛОТ 4
ПИЛОТ 5
ПИЛОТ 6
ПИЛОТ 7
ПИЛОТ 8
ПИЛОТ 9
ПИЛОТ 10
ПИЛОТ 11
ПИЛОТ 12

КОРАБЛИ КЛАССА CAPITAL

Корабли класса capital, предназначенные для добычи руды, появились относительно недавно. Производит их корпорация O.R.E Основная цель применения - добыча в глубине секторов с нулевым статусом безопасности. Стоят они достаточно дорого. Кроме того, Вам необходимо будет потратить время и деньги на изучение навыков (например, книга навыков для capital ship стоит 500 млн. ISK).

Преимущества кораблей Rorqual проявляются в командных операциях по добыче руды. Здесь они могут быть сравнимы по эффективности с Hulk'ом или Carrier'ами.

Навык Capital industrial ship. Новый ЛВЛ: Industrial Core потребляет на 5% меньше ресурсов; эффективность link-модулей увеличивается на 10% (в боевом положении); +50% к радиусу действия модуля Capital Shield Transporter; +20% к HP drones и урону, который они способны наносить.

Особые бонусы корабля: +900% к радиусу действия survey scanner; +200% к радиусу действия cargo scanner; модули Industrial Reconfiguration, Clone Vat Bay и Gang Link потребляют на 99% меньше CPU; лучевой лазер Capital Tractor Beam потребляет на 99% меньше CPU; одновременно можно установить до трёх модулей Gang Link.

Полезная информация. Грузовой отсек: 40,000 м3 (навыки, rigs и дополнительные модули позволяют увеличить объём до 137 294 м3); Корпоративный ангар: 30 000 м3; Топливный отсек: 10 000 м3; Отсек для руды: 250 000 м3 (загружать минералы в него нельзя); Maintenance Bay: 1 000 000 м3; Drone Bay: 300 м3 (bandwidth 125 Мбит). Low-slot: 3; Mid-slot: 7; High-slot: 6; Rig-slot: 3.

КОРАБЛИ КЛАССА CAPITAL

INDUSTRIAL CORE

Активация модуля Industrial Core на кораблях класса Rorqual позволяет включить "осадный режим", который используется в космосе (в том числе и в пределах силовых полей ПОС) для усиления защиты корабля. Двигаться Вы при этом не сможете. Однако во время использования режима пилот способен сжимать руду. Для активации модуля потребуются тяжелая вода и оригиналы чертежей. Купить последние можно на рынке по цене 100 000 ISK.. Сила сжатия может составлять 1:40 (низкокачественные руды), 1:20 (высококачественные) или 1:10 (лёд). Сам процесс занимает от 60 до 48 секунд (с навыком Industry V).

С навыком Capital Industrial Ship пятого уровня для активации модуля требуется 750 единиц тяжелой воды. Каждый новый уровень навыка Industrial Reconfiguration уменьшает это значение на 50 единиц. Цикл работы Industrial Core составляет 300 секунд. В течение этого времени возможно произвести до 6 операций сжатия руды. Одновременно доступны до четырех модулей (при наличии оригиналов чертежей).

Некоторая полезная информация:

Для активации осадного режима Вам потребуется оригинал чертежей. Это позволит всего за два цикла заполнить грузовой отсек сжатой рудой.

Иногда цикл сжатия руды завершается после окончания времени работы модуля. Чтобы получить результат последнего цикла, необходимо вновь активировать модуль.

Ранее уже было сказано о том, что модуль Foreman Link даёт бонус в 22,5% (+29% к реальному объёму добычи). Добавив к этому эффект навыка Capital Industrial IV,
получим: 2% x 5 x 1,5 x 1,5 x 1,4 = 31,5%.
Сделаем перерасчёт: 1/(1-0,27) = 1,4598.
Итого: +46% к объёму добычи.
Корабль не только позволяет добывать на 17% больше по сравнению с другими, но и сжимает руду.

РУДА	ОБЪЁМ КУСКА РУДЫ	НЕОБХОДИМО ДЛЯ СЖАТИЯ	ОБЪЁМ ДО СЖАТИЯ	ОБЪЁМ ПОСЛЕ СЖАТИЯ	КОЭФФИЦИЕНТ СЖАТИЯ 1:XX
Compressed Veldspar	0.10 m3	166,500.00	16,650.00 m3	417.00 m3	39.93
Compressed Scordite	0.15 m3	99,900.00	14,985.00 m3	375.00 m3	39.96
Compressed Pyroxeres	0.30 m3	49,950.00	14,985.00 m3	375.00 m3	39.96
Compressed Plagioclase	0.35 m3	33,300.00	11,655.00 m3	292.00 m3	39.91
Compressed Omber	0.60 m3	25,000.00	15,000.00 m3	750.00 m3	20.00
Compressed Kernite	1.20 m3	12,000.00	14,400.00 m3	720.00 m3	20.00
Compressed Jaspet	2.00 m3	7,500.00	15,000.00 m3	750.00 m3	20.00
Compressed Hemorphite	3.00 m3	5,000.00	15,000.00 m3	750.00 m3	20.00
Compressed Hedbergite	3.00 m3	5,000.00	15,000.00 m3	750.00 m3	20.00
Compressed Gneiss	5.00 m3	4,000.00	20,000.00 m3	1,000.00 m3	20.00
Compressed Dark Ochre	8.00 m3	2,000.00	16,000.00 m3	800.00 m3	20.00
Compressed Spodumain	16.00 m3	1,250.00	20,000.00 m3	1,000.00 m3	20.00
Compressed Crokite	16.00 m3	1,250.00	20,000.00 m3	1,000.00 m3	20.00
Compressed Bistot	16.00 m3	1,000.00	16,000.00 m3	800.00 m3	20.00
Compressed Arkonor	16.00 m3	1,000.00	16,000.00 m3	800.00 m3	20.00
Compressed Mercoxit	40.00 m3	500.00	20,000.00 m3	1,000.00 m3	20.00
Compressed Ice	1,000.00 m3	1.00	1,000.00 m3	100.00 m3	10.00

CAPITAL TRACTOR BEAM

Хотя в названии и присутствует слово capital, установить это оружие можно лишь на корабль Rorqual. Оптимальная дальность лазера - 200 км, поэтому нет необходимости постоянно перевозить jetcan с добычей с одного места на другое. Однако помните, что Rorqual в астероидном поле - это магнит для пиратов. Ведь с такого корабля можно получить хорошую прибыль. Поэтому многие игроки предпочитают работать неподалеку от силовых щитов и орудий ПОСов.

CLONE VAT BAY

Модуль позволяет развернуть на корабле мобильную станцию для создания jump clones. В добавок к clone vat bay рекомендуется построить или приобрести хороший ПОС. Люди, занимающиеся добычей, активно используют модуль, чтобы перемещаться между своими кораблями по всей галактике и следить за ходом работ. Мобильные jump clones на кораблях Rorqual будут чрезвычайно полезны членам корпораций, которые не имеют необходимого уровня репутации для использования NPC-станций клонирования.

ЭКИПИРОВКА ДЛЯ RORQUAL

Как уже отмечалось выше, Rorqual имеет достаточное количество слотов под оборудование и rigs. Если Вы планируете использовать tanking щитом, рекомендуется установить rig Capacitor Control Circuit (CCCs). Помните, что Rorqual постоянно должен находиться под защитой.

High slots: Первым делом следует приобрести Industrial Core и лучший из доступных модулей Mining Foreman Link. Оставшиеся четыре слота можно распределить между Clone Vat Bay, Capital Tractor Beam (если Вы добываете руду под защитой ПОСа, то он будет бесполезен) и несколькими модулями для удалённого восстановления структуры/брони/щита. Для перемещения между секторами и tanking'a щитом требуется очень много энергии, поэтому позаботьтесь об увеличении скорости перезарядки capacitor'a.

Mid slots: Рекомендуется установить EM/Termal Shield Hardeners и один Capital Shield Booster (для запуска может потребоваться 4 модуля Cap Recharger II и 3 CCC).

Low slots: Для использования warp-технологии требуется много энергии, поэтому некоторые советуют устанавливать Capacitor Power Relay. Помните, однако, что при этом снижается эффективность модуля Shield Booster. Намного лучше использовать Damage Control II для усиления защиты корабля и два модуля Power Diagnostic Unit (фракционные или класса Tech II).

КОРАБЛИ КЛАССА CAPITAL

ВЫБОР СТРАТЕГИИ

Использовать Rorqual можно по разному, однако практически все варианты сводятся к одному из следующих:

Добыча руды в астероидных полях

Работа под защитой ПОС

Находясь неподалеку от астероидов, Вы можете использовать лазеры со значением оптимальной дальности, равным 200 км. Это позволяет сократить перемещения и сэкономить время. Однако, этот метод рекомендуется использовать только в том случае, если Вы на 100% уверены в своей безопасности. Иначе, применив осадный режим, Вы рискуете оказаться в окружении. Ведь торговые суда - это всегда сладкая добыча. И если уж Вы направили свой Rorqual в сторону астероидных полей, то будьте уверены - скоро здесь объявятся пираты. Неподвижная цель станет для них хорошим подарком. Помните: небольшой корабль класса Interceptor, оказавшийся в нужном месте и в нужное время, способен уничтожить Ваш Rorqual прежде, чем Вы успеет спастись. Когда Вы находитесь под защитой ПОСа, то можете свободно использовать осадный режим и не волноваться ни о чём. Для этого метода необходимы дополнительные корабли, которые будут заниматься исключительно транспортировкой добытой руды.

ОТДАЛЁННЫЕ ДОБЫВАЮЩИЕ КОЛОНИИ

Прежде всего стоит ознакомиться со стратегической картой EVE для поиска систем с одним входом. Именно они больше всего подходят для организации добывающей колонии. При этом чем ближе статус безопасности системы к -1.0, тем больше руды ценных пород там можно добыть. Рекомендуется первым делом отправить туда разведывательный корабль.
Он должен оценить транспортные потоки, проходящие через систему (чем меньше - тем лучше), и размер астероидных полей.
Обычно в выбранной системе в качестве центра управления строят ПОС средних размеров с корпоративным ангаром, ангаром для кораблей, вооружением и несколькими активными модулями. Кроме того, если Вы находитесь на территории Вашего альянса, то дополнительно рекомендуется устанавливать модули Jammer или Cyno Generator
Теперь о самом интересном. Когда Ваш ПОС будет построен, Вы сможете хранить и экипировать свои корабли в соответствующем ангаре. Для модулей, руды, чертежей, топлива и crystals предназначен корпоративный ангар. Следует сразу определить несколько самых лучших станций по очистке и переработке руды в округе, чтобы доставлять туда добытые материалы (для этого используют Rorqual или любой другой грузовой корабль).
ПОС с установленным модулем Clone Vat Bay часто используется для хранения нескольких jump clones, кораблей и модулей. Это позволяет игроку перемещаться между станциями и добывать руду на двух и более астероидных полях одновременно.



КОРАБЛЬ: ORCA

Не так давно промышленные компании получили новый корабль класса Capital Industrial Ship - Orca. Он был произведен корпорацией O.R.E. с целью поддержания добычи в high-sec секторах. Orca - это медленный корабль, уступающий своему "старшему брату" - Rorqual - по многим параметрам, но у него есть одно неоспоримое преимущество: он способен перемещаться между системами, используя Врата. Orca можно приобрести за умеренную плату. Также необходимо некоторое количество умений (книга навыков стоит около 50 млн. ISK). Стоит сказать, что для Orca не требуется навык Capital Ship, что автоматически лишает Вас соответствующих бонусов.

Навык Industrial command ship. Новый ЛВЛ: +5% к объёму грузового отсека; +3% к эффективности командных модулей Mining Foreman Link

Особые бонусы корабля: +250% к оптимальной дальности и +100% к скорости Tracktor Beam; +500% к радиусу действия survey scanner; модули Gang Link потребляют на 99% меньше CPU (до трёх активных модулей одновременно)

Грузовой отсек: 30 000 м3 (с навыками и оборудование - до 120 000 м3)

Корп. ангар: 40 000 м3

Отсек для руды: 50 000 м3 (не для минералов)

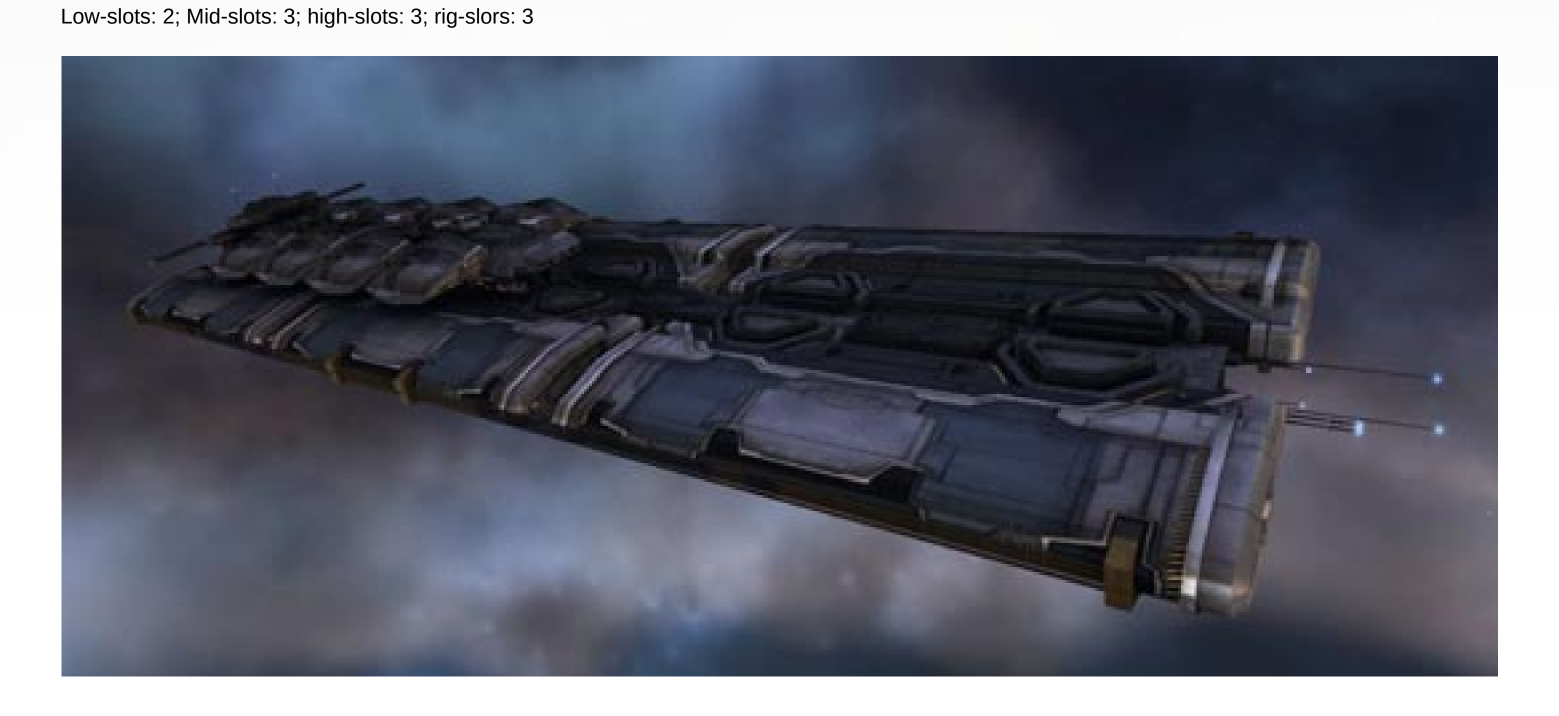
Maintenance Bay: 400 000 м3

Drone Bay: 75 м3; Bandwidth: 50 Мбит

Low-slots: 2; Mid-slots: 3; high-slots: 3; rig-slors: 3

Необходимые навыки: Industrial Command Ships I, Spaceship Command V, Mining Barge V, Mining Foreman V, Mining Director I. Корабль разработан для поддержки игроков, занимающихся добычей руды. На него нельзя установить модуль Industrial Core, поэтому для получения бонусов флота необходимо лишь выучить некоторые навыки. Orca не может использовать осадный режим, но это не мешает добывать руду при помощи лазеров (их оптимальная дальность может быть увеличена до 40 км).
Ещё одно преимущество Orca - его огромный грузовой отсек. Прибавьте к этому различные бонусы - и Вы получите отличный транспортный корабль. Для защиты лучше всего использовать tanking щитом. В drone bay можно загрузить по пять средних и лёгких drones.
Навык Industrial Command Ship level V, модуль Cargohold Expander II и GSC позволяют расширить объём грузового отсека до 119 714 м3. Для перевозки ценных грузов можно использовать корпоративный ангар и Maintenance Bay (другие пилоты не смогут посмотреть их содержимое).

Orca - это отличный выбор для тех, кто собирается добывать руду в "комплексах", но не может попасть туда, используя Exhumer. В Orca можно загрузить до двух экипированных кораблей Hulk и переместиться с ними в выбранный "комплекс". Для основания крупной колонии потребуется очень много таких рейсов. Но реальные примеры существуют. Sansha Military Base обладает запасом в 300 000 единиц Monoclinic Bistot. Всё это богатство сосредоточено в 8-10 астероидах в радиусе 25 км от Врат. Не так уж и плохо для добывающей колонии в high-sec регионе!



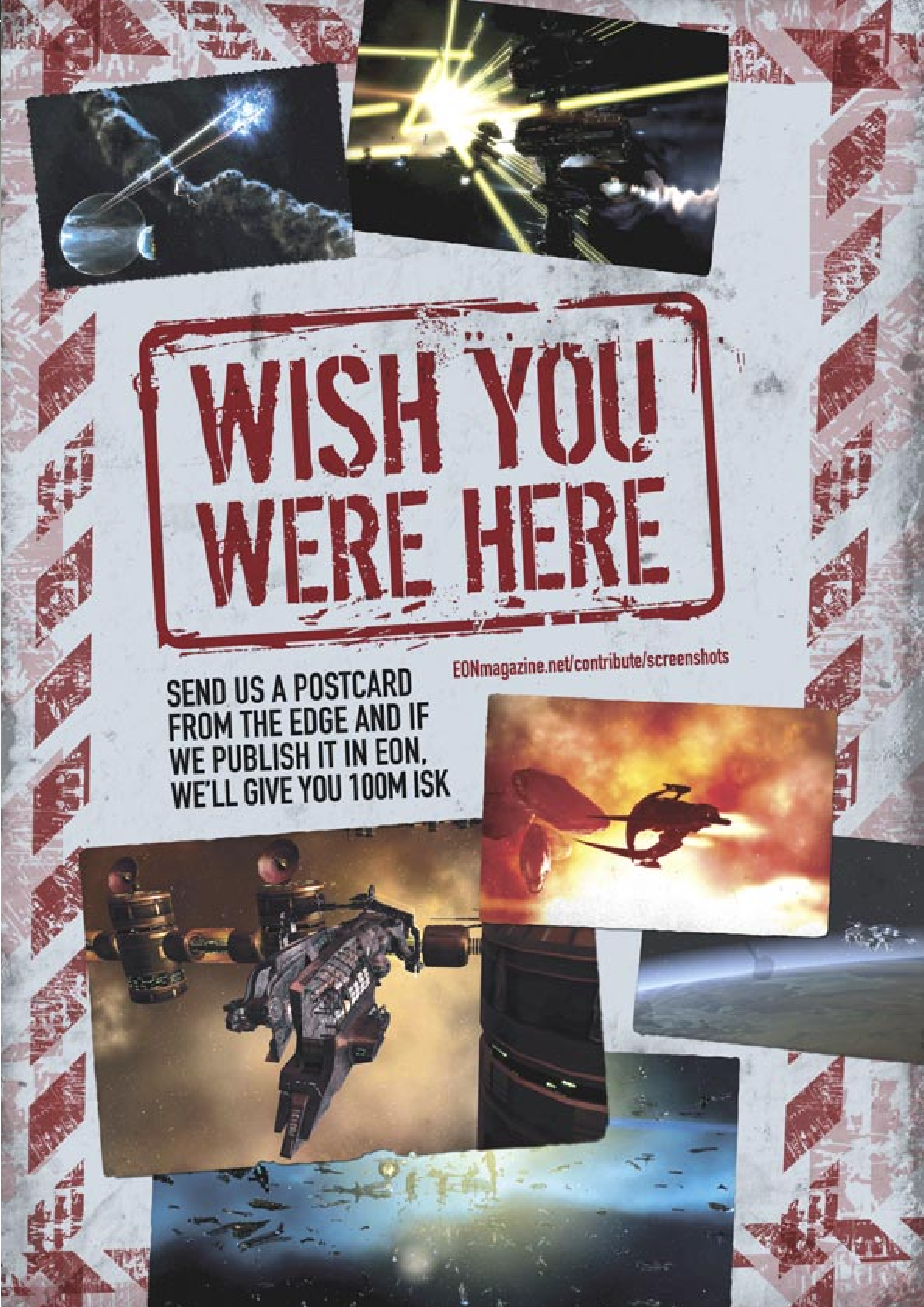
КОРАБЛИ КЛАССА CAPITAL

КОРАБЛИ КЛАССА CARRIERS

Корабли класса Carrier лучше использовать в качестве поддержки в крупных операциях по добыче руды. Их преимущества - наличие drone bay и вместительный грузовой отсек. Последняя особенность активно привлекает пиратов. Справиться с небольшой атакой можно и в одиночку, но одолеть группу будет намного сложнее. Поэтому следует держаться команды.
Чтобы добывать руду при помощи Carrier, Вам необходим навык Carrier уровня IV и выше для Вашей расы. Установив четыре модуля Drone Control Unit, Вы сможете контролировать до 13 drones. Это позволяет быстро переходить в оборону в случае атаки. Добывая руду Arkonor, Вы будете зарабатывать до 24 млн. ISK в час, однако потребуются большие вложения. И риск такого предприятия очень велик.

Вы можете также выступать в качестве корабля поддержки. Шансы Carrier в PvP-битвах невелики, но, как уже говорилось выше, имеется возможность контролировать большое количество drones. Внимательно следите за ситуацией на астероидных полях; не забывайте отзывать своих mining drones и активировать боевых drones.
Пилот с хорошими навыками и наличием rigs для mining drone способен добывать до 1 200 м3 руды (сюда не входит время полёта drones). Существует множество других решений, которые требуют меньших затрат. С частью из них Вы ранее уже познакомились. Использовать Carrier в операциях по добыче руды рекомендуется только в качестве корабля поддержки.




WISH YOU WERE HERE
EONmagazine.net/contribute/screenshots
SEND US A POSTCARD FROM THE EDGE AND IF WE PUBLISH IT IN EON, WE'LL GIVE YOU 100M ISK

УСПЕХ - В ДВИЖЕНИИ!

Если Вы ищите грузовой корабль для транспортировки руды, льда, продуктов переработки или других товаров, то следует присмотреться к одному из четырех вариантов:



INDUSTRIAL HAULERS

У каждой расы есть свой собственный industrial ship (при этом Вы можете использовать любой из них). Caldari обладают лучшим frigate для добычи руды, но их транспортные корабли не так хороши. Лучшими можно назвать Mammoth (Minmatar) и Iteron (Gallente). Четыре модуля Expanded Cargohold и четыре контейнера Giant Secure Container (GSC) позволяют увеличить объём грузового отсека Mammoth до 16 686 м3. При собственном объёме в 3 000 м3 GSC вмещает до 3 900 м3. Выигрыш в 900 м3 очевиден! Среди Industrial Hauler класса Tech I корабль Mammoth - самый вместительный. Исключение составляет лишь Iteron Mark V, но последний требует наличие навыка Gallente Industrial пятого уровня, поэтому новичку получить его будет достаточно сложно. Для управления кораблём Mammoth потребуются навыки Minmatar Frigate III и Minmatar Industrial IV.



TRANSPORT SHIPS

Transport ship - Tech II версия рассмотренного ранее Industrial Hauler. Это более прочные корабли с вместительным грузовым отсеком (который может быть расширен при помощи rigs и другого оборудования). Цена у них, естественно, выше.
Кораблям Crane, Prorator, Prowler и Viator доступен модуль Covert Ops Cloak, активирующий режима невидимости. Это позволяет им использовать невидимые порталы, которые создают пилоты Battleship (последним необходим навык Black Ops). Корабли Bustard, Impel, Mastodon и Occator имеют бонус 2 ед. к силе warp-двигателя.



FREIGHTERS

Freigheters - это большие корабли с низкими скоростями и громадными грузовыми отсеками. Для управления требуют наличия множества навыков (Industrial V и Freighter V для Вашей расы, а также Advanced Spaceship Command I). Freigheters - безумно дорогие корабли, поэтому являются отличной мишенью для пиратов. Не стоит в одиночку путешествовать на них по системам с низким уровнем безопасности. Так Вы рискуете быстро потерять свой Freigheter. Стоит отметить: установка модулей и загрузка/разгрузка этих кораблей может происходить только на станции или ПОС.



JUMP FREIGHTERS

Jump Freighter отличаются от рассмотренных ранее кораблей меньшим по объёму грузовым отсеком, а также наличием ряда улучшений. Последнее обстоятельство сказывается на стоимости: она исчисляется миллиардами ISK. Имеют высокие требования к навыкам пилота (Advanced Spaceship Command IV, Freighter IV для выбранной расы, Jump Drive Calibration I, Jump Freighters V).
В чем же преимущество Jump Freighter? Подобно Capital Ships, им доступны порталы для прыжков в другие системы и имеют большее сопротивление, чем Tech I Freighters.
Jump Freighter обладает вместительным топливным отсеком (10 000 м3). Рекомендуется изучить навык Jump Drive Calibration IV. Это позволит сократит количество прыжков, необходимых для путешествий на большие расстояния. Корабль способен использовать Врата и входить в high-sec сектора. Однако Вы не сможете устанавливать маяки для порталов и, следовательно, перемещаться с их помощью в другие системы.

УСПЕХ - В ДВИЖЕНИИ!

INDUSTRIAL HAULERS

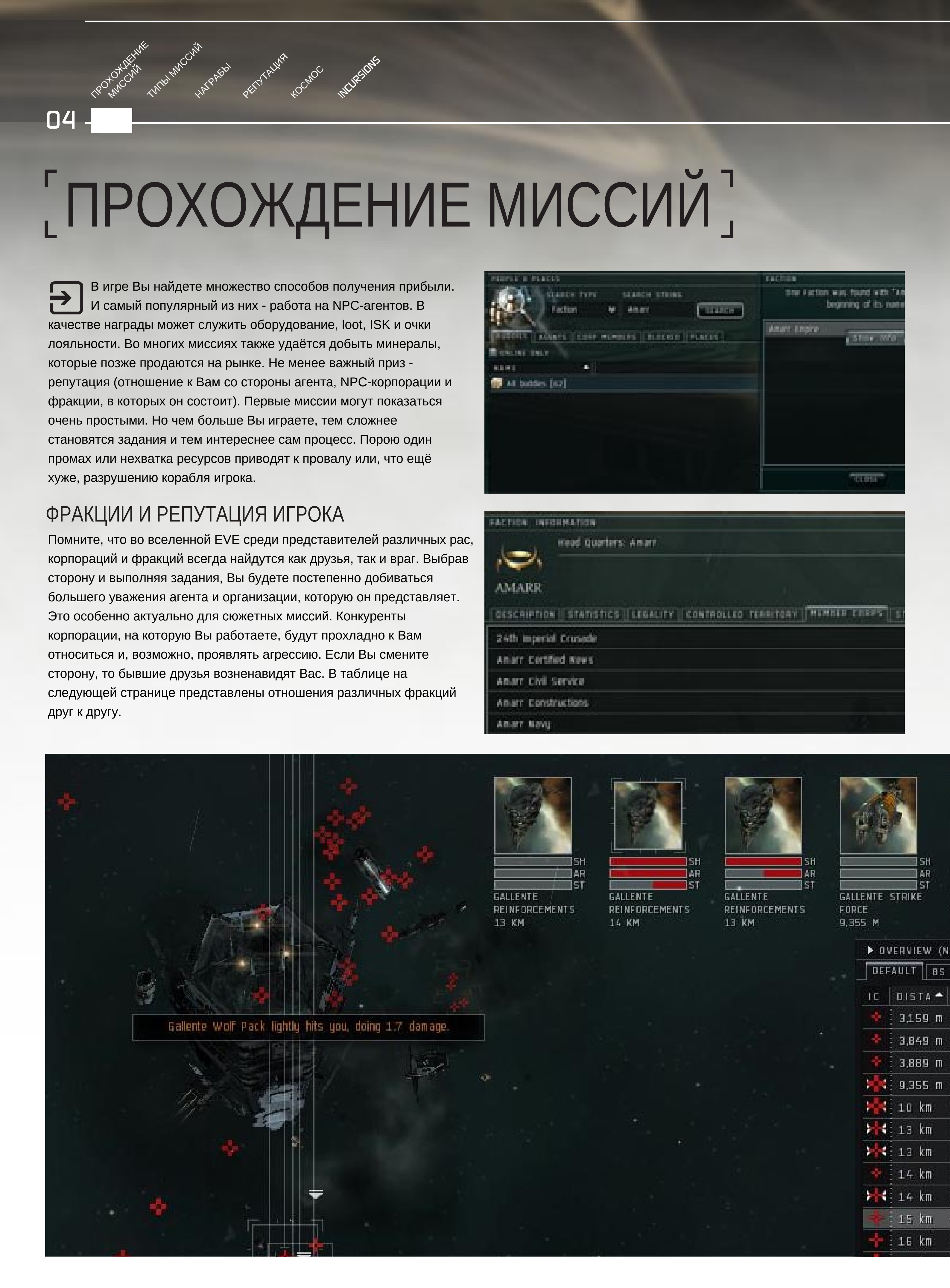
		LOW SLOTS	БАЗОВЫЙ ОБЪЕМ М3	НАВЫК КОРАБЛЯ V УРОВЕНЬ	EXPANDED CARGOHOLD I	TYPE-D ALTERED EXPANDED CARGO	EXPANDED CARGOHOLD II
	Бонус к объёму			25%	17.5%	22.5%	27.5%
	Bestover	4	4800	6000	11,436.8	13,511.3	15,855.9
	Sigil	5	3000	3750	8398.9	10,344.6	12,635.2
AMARR	Impel	7	4000	5000	15,460.9	20,697.7	27,386.8
	Prorator	4	2500	3125	5956.6	7037.1	8258.3
	Providence	-	735,000	918,750	-	-	-
	Ark	-	275,625	344,531.3	-	-	-
	Badger	2	4125	5156.3	7118.8	7737.6	8382.1
	Badger Mark II	3	5250	6562.5	10,645.9	12,063.6	13,601.9
	Bustard	5	5500	6875	15,397.9	18,965	23,164.5
CALDARI	Crane	2	3500	4375	6040.2	6565.2	7112.1
	Charon	-	785,000	981,250	-	-	-
	Rhea	-	294,375	367,968.8	-	-	-
	Iteron Mark I	2	3000	3750	5177.3	5627.3	6096.1
	Iteron Mark II	2	3750	4687.5	6471.7	7034.2	7620.1
	Iteron Mark III	3	4875	6093.8	9885.5	11,201.9	12,630.3
	Iteron Mark IV	3	5250	6562.5	10,645.9	12,063.6	13,601.9
	Iteron Mark V	5	6000	7500	16,797.7	20,689.1	25,270.4
	Occator	6	5000	6250	16,447.8	21,120.1	26,849.8
	Viator	3	3000	3750	6083.4	6893.5	7772.5
	Obelisk	-	750,000	937,500	-	-	-
	Anshar	-	281,250	351,562.5	-	-	-
	Hoarder	3	5100	6375	10,341.7	11,718.9	13,213.3
	Mammoth	4	5625	7031.3	13,402.4	15,833.5	18,581.2
	Wreathe	2	3300	4125	5695.1	6190.1	6705.7
	Mastodon	5	5250	6562.5	14,698	18,103	22,111.6
	Prowler	2	3250	4062.5	5608.8	6096.3	6604.1
	Fenrir	-	720,000	900,000	-	-	-
	Nomad	-	270,000	337,500	-	-	-
ORE	Orca	2	30,000	37,500	51,773	56,273	60,961
	Rorqual	3	40,000	40,000	64,889	73,531	82,907

		ОБЪЕМ GSC	ОБЪЕМ С GSCS	CARGOHOLD OPTIMIZATION	ОБЪЕМ GSC	ОБЪЕМ С GSCS	СЛОТЫ ДЛЯ RIG
	Бонус к объёму			15%			
AMARR	Bestover	5	20,355.9	24,114.9	8	31,314.9	3
	Sigil	4	16,235.2	19,216.6	6	24,616.6	3
	Impel	9	35,486.8	36,219	12	47,019	2
	Prorator	2	10,058.3	10,921.6	3	13,621.6	2
	Providence	-	-	-	-	-	-
	Ark	-	-	-	-	-	-
CALDARI	Badger	2	10,182.1	12,748.2	4	16,348.2	3
	Badger Mark II	4	17,201.9	20,686.8	6	26,086.8	3
	Bustard	7	29,464.5	30,635.1	10	39,635.1	2
	Crane	2	8912.1	9405.8	3	12,105.8	2
	Charon	-	-	-	-	-	-
	Rhea	-	-	-	-	-	-
	Iteron Mark I	2	7896.1	9271.4	3	11,971.4	3
	Iteron Mark II	2	9420.1	11,589.2	3	14,289.2	3
	Iteron Mark III	4	16,230.3	19,209.2	6	24,609.2	3
	Iteron Mark IV	4	17,201.9	20,686.8	6	26,086.8	3
	Iteron Mark V	8	32,470.4	38,433.1	12	49,233.1	3
	Occator	8	34,049.8	35,508.9	11	45,408.9	2
	Viator	2	9572.5	10,279.2	3	12,979.2	2
	Obelisk	-	-	-	-	-	-
	Anshar	-	-	-	-	-	-
	Hoarder	4	16,813.3	20,095.8	6	25,495.8	3
	Mammoth	6	23,981.2	28,259.7	9	36,359.7	3
	Wreathe	2	8505.7	10,198.5	3	12,898.5	3
	Mastodon	7	28,411.6	29,242.6	9	37,342.6	2
	Prowler	2	8404.1	8733.9	2	10,533.9	2
	Fenrir	-	-	-	-	-	-
	Nomad	-	-	-	-	-	-
ORE	Orca	20	78,961	92,714	30	119,714	3
	Rorqual	27	107,207	126,091	42	165,891	3

АГЕНТЫ


EON
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ISK Vol.1

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ



В игре Вы найдете множество способов получения прибыли. И самый популярный из них - работа на NPC-агентов. В качестве награды может служить оборудование, loot, ISK и очки лояльности. Во многих миссиях также удаётся добыть минералы, которые позже продаются на рынке. Не менее важный приз - репутация (отношение к Вам со стороны агента, NPC-корпорации и фракции, в которых он состоит). Первые миссии могут показаться очень простыми. Но чем больше Вы играете, тем сложнее становятся задания и тем интереснее сам процесс. Порою один промах или нехватка ресурсов приводят к провалу или, что ещё хуже, разрушению корабля игрока.

ФРАКЦИИ И РЕПУТАЦИЯ ИГРОКА

Помните, что во вселенной EVE среди представителей различных рас, корпораций и фракций всегда найдутся как друзья, так и враг. Выбрав сторону и выполняя задания, Вы будете постепенно добиваться большего уважения агента и организации, которую он представляет. Это особенно актуально для сюжетных миссий. Конкуренты корпорации, на которую Вы работаете, будут прохладно к Вам относиться и, возможно, проявлять агрессию. Если Вы смените сторону, то бывшие друзья возненавидят Вас. В таблице на следующей странице представлены отношения различных фракций друг к другу.





 ПОСТЕПЕННО ЗАДАНИЯ СТАНОВЯТСЯ СЛОЖНЕЕ И ИНТЕРЕСНЕЕ. ОДИН ПРОМАХ МОЖЕТ ПОСЛУЖИТЬ ПРИЧИНОЙ ПРОВАЛА ИЛИ, ЧТО ЕЩЁ ХУЖЕ, РАЗРУШЕНИЯ ВАШЕГО КОРАБЛЯ

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

	AMARR	AMATAR	ANGEL CARTEL	CALDARI	CONCORD	GALLENTE	GURISTAS	JOVE DIRECTORATE	KHANID KINGDOM	MINMATAR
	10.00	9.00	-	5.00	3.00	-2.00	-7.00	-0.50	-0.50	-5.00
	9.00	10.00	-2.00	6.00	3.00	-3.00	-6.00	-0.50	0.50	-6.00
	-	-2.50	10.00	-	-1.00	-7.00	-2.00	-	-0.25	-8.00
	7.00	4.00	-	10.00	3.00	-5.00	-9.00	1.75	4.50	-2.00
	-	-	-1.00	-	10.00	-	-2.00	-	-	-
	-2.00	-2.00	-8.00	-5.00	3.00	10.00	-	-0.25	-1.00	8.00
	-7.00	-0.75	-3.00	-	-2.00	-	10.00	-	-2.00	-
	-0.50	-0.50	-	1.75	-	-0.25	-	10.00	-1.00	2.50
	6.00	0.50	-	6.00	3.00	-2.00	-3.00	-1.00	10.00	-4.00
	-5.00	-3.00	-9.00	-2.00	3.00	8.00	-	2.50	-5.00	10.00
	5.00	0.25	-0.75	9.00	3.00	-3.00	-7.00	0.75	1.00	-2.00
ORE	-3.00	-1.00	-3.00	-2.00	3.00	5.00	-	1.00	-3.75	4.00
	-7.00	-5.00	-2.00	-7.00	-3.00	-	3.00	-	-5.00	-
	-	-1.00	8.00	-	-1.00	-9.00	-1.00	-	-2.00	-6.00
	-8.00	-4.50	-2.00	-7.00	-2.00	-	5.00	-	-3.00	-
	0.25	0.75	-3.50	1.50	9.00	3.00	-2.00	1.25	0.75	1.25
	-1.00	-0.50	-7.00	-0.25	5.00	8.00	-1.00	2.00	-0.25	4.00
	-0.25	-0.25	-0.75	1.00	-	1.50	-1.00	9.00	0.25	2.00
	-	-3.00	5.00	-	-	-6.00	-2.00	-1.00	-1.00	-5.00
	-4.00	-7.00	7.00	-3.00	-	-2.00	-2.00	0.25	-2.50	-2.00

	MORDU'S LEGION	O.R.E.	SANSHA'S NATION	SERPENTIS	BLOOD RAIDERS	INTERBUS	SISTERS OF EVE	SOCIETY OF CONSCIOUS THOUGHT	INTAKI SYNDICATE	THUKKER TRIBE
	5.00	-1.25	-8.00	-	-8.00	0.25	-1.00	-0.25	-2.00	-5.00
	4.00	-1.00	-7.00	-	-9.00	0.75	-0.50	-0.25	-3.00	-7.00
	-	-9.00	-2.00	8.00	-4.00	-3.50	-2.00	-0.75	4.00	7.00
	9.00	-2.00	-7.00	-	-7.00	1.50	-0.25	1.00	-2.00	-2.00
	-	-	-3.00	-1.00	-2.00	-	-	-	-	-
	-2.00	2.00	-	-9.00	-	3.00	8.00	1.50	-2.50	-1.00
	-8.00	-	7.00	-3.00	4.00	-2.00	-	-1.00	-1.00	-2.00
	0.75	1.00	-	-	-	1.25	2.00	9.00	-1.00	-2.00
	6.00	-2.00	-6.00	-	-7.00	0.75	-0.25	0.25	-1.00	-3.00
	-4.00	4.00	-	-7.00	-	1.25	2.50	2.00	-1.00	-2.00
	10.00	-	-4.00	-	-	1.50	-	1.50	-6.00	-1.00
	-	10.00	-	-6.00	-	0.50	0.25	-1.50	-1.00	-1.00
	-5.00	-	10.00	-2.00	5.00	-1.75	-	-1.75	-1.00	-3.00
	-	-7.00	-2.00	10.00	-4.00	-1.00	-3.00	-1.25	5.00	3.00
	-6.00	-	4.50	-2.00	10.00	-3.00	-	-1.50	-1.00	-2.00
	1.50	0.50	-1.75	-1.00	-3.00	10.00	5.00	1.50	-1.00	-0.25
	-	3.00	-4.00	-7.00	-3.00	5.00	10.00	6.00	-3.00	-2.00
	1.50	-1.50	-1.75	-1.25	-1.50	1.50	6.00	10.00	-3.00	-0.50
	-6.00	5.00	-1.00	7.00	-1.00	-1.00	-3.00	-3.00	10.00	4.00
	-1.00	-1.00	-3.00	3.00	-4.00	-0.25	-1.00	-0.50	5.00	10.00

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

УРОВЕНЬ АГЕНТА

В следующей главе будут рассмотрены типы миссий, которые Вы можете получить у агентов. Но прежде стоит понять, чем один агент отличается от другого. Прежде всего, каждый имеет свой уровень и (эффективное) качество. Эти атрибуты определяют соответственно сложность миссии и размер оплаты при успешном завершении.

Уровни

Уровень 1: Очень простой, разработан для новичков с целью обучения основам PvE.

Уровень 2: Простые миссии для игроков, имеющих некоторый опыт.

Уровень 3: Миссии средней сложности; необходим корабль battlecruiser.

Уровень 4: Для опытных пилотов с хорошим кораблем и оборудованием.

Уровень 5: Доступны в low-sec секторах. Часто игрок попадает в окружение пиратов, поэтому пройти их в одиночку практически невозможно. Даже пилоты с хорошим оборудованием предпочитают выполнять эти миссии в составе небольших групп. Некоторых агентов пятого уровня можно найти поблизости с high-sec секторами. Это позволяет получить более простое задание. Вы можете прервать выполнение таких миссий один раз за четыре часа, иначе уровень Вашей репутации снизится.

Уровень агента определяет тип корабля, который должен использовать игрок:

Уровень 1: Frigate/Destroyer
Уровень 2: Destroyer/Cruiser
Уровень 3: Battlecruiser
Уровень 4: Battleship
Уровень 5: Флот (или очень крепкий корабль)

Для каждого уровня Вы можете использовать более мощные корабли, но это не всегда оправдано. Например, стрельба крылатыми ракетами по frigates малоэффективна

КАЧЕСТВО АГЕНТА

Качество агентов изменяется в пределах от -20 до +20. При прочих равных условиях (к примеру, когда агенты находятся в одной системе и имеют один уровень): чем больше значение, тем выше оплата выполненной миссии.
Но самый важный показатель - это "эффективное качество" агента. Чем оно определяется и на что влияет?

Эффективное качество включает:
Базовое качество агента (от -20 до +20).
Уровень репутации (и связанных навыков:



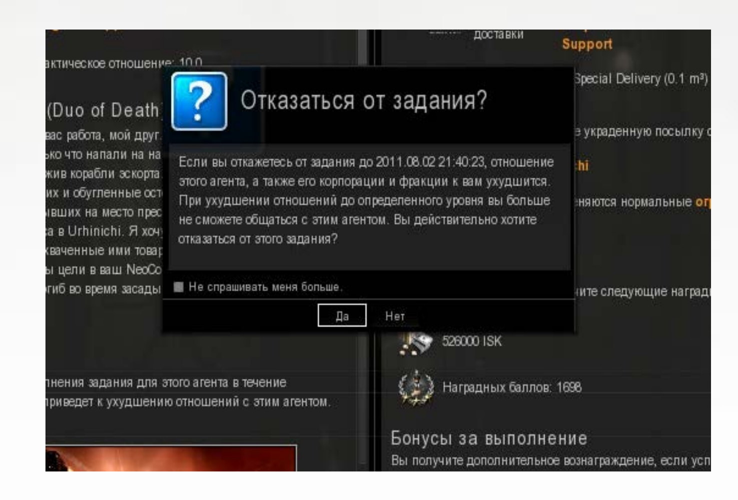
Connections, Criminal Connections и Diplomacy). Это показатель отражает лишь отношение агента к Вам (максимум +10) и не может служить оценкой уровня Вашей репутации в организации, к которой он принадлежит.
Навык Negotiation (+5 к "эффективному качеству" за уровень, +25 максимум).
Самое важное - статус безопасности системы, в которой находится агент. Различия между двумя уровнями СС составляют 10 единиц эффективного качества (чем безопаснее сектор, тем ниже значение).
Подведём итог: самую большую награду Вы получите в системе с нулевым СС у агента пятого уровня с качеством +20. Уровень репутации должен быть 10.00; также необходим навык Negotiation V.



Эффективное качество определяет:

Количество очков лояльности, награду (в ISK) и бонус за время (также в ISK) при успешном окончании миссии.

Количество Research Point (RP) (если берете задание у R&D агентов).



Эффективное качество агента намного важнее его уровня.
Так, от R&D агента 3 уровня с высоким эффективным качеством Вы получите больше RP, чем от агента 4 уровня с низким эффективным качеством.

Формула расчёта: RP за день = Field multiplier*((1+ (Эффективное качество/100))*((Соответствующий уровень навыка XXX Engineering +Уровень агента) ^2))

Эффективное качество не влияет на:

Сложность миссии, размер loot и bounty.

Изменение репутации по окончании миссии.

ОТКАЗ ОТ ВЫПОЛНЕНИЯ МИССИИ

Можно отказаться от прохождения миссии (если Вы ещё не подтвердили ее). Это не скажется на Вашей репутации. Но если в течение следующих четырех часов взять задание у этого же агента и отказаться от его выполнения, то Вы получите стековый штраф. Отношение к Вам со стороны агента и корпорации, в которой он состоит, станет более прохладным.
Помните, что отказ или провал миссий (особенно - сюжетных), участие в которых Вы подтвердили, приводит к значительному снижению уровня репутации.

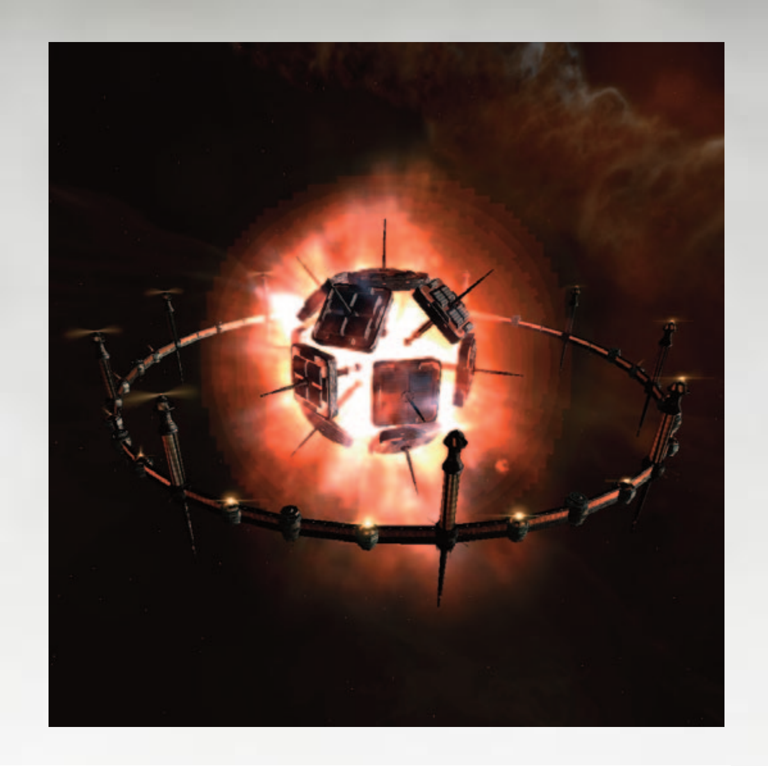
ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

ПОЛЕЗНЫЕ НАВЫКИ

В дополнении к навыку Negotiation, который упоминался ранее, не лишним будет изучить следующие:

Hacking: Позволяет просматривать скрытую информацию о сооружениях и контейнерах (например, их содержимое). Навык полезен как для выполнения миссий, так и в случае сражений в Космосе.

Прежде необходимо изучить:
Science третьего уровня
Electronics Upgrades третьего уровня
Electronics первого уровня
Engineering первого уровня
Необходимо также установить модуль Codebreaker (потребуется один mid-slot). Приблизьтесь к сооружению или контейнеру и активируйте модуль. Это позволит получить доступ к содержимому объекта. Для модуля класса Tech I достаточно первого уровня, а для Tech II версии потребуется Hacking IV.



НАЗВАНИЕ	META GROUP	META LEVEL	ПОТРЕБЛ. ЭНЕРГИИ	БОНУС	CPU	PG	ВРЕМЯ ЦИКЛА	OPTIMAL RANGE
Codebreaker I	Tech I	-	20 GJ	5%	20 tf	1 MW	10 sec.	5000 m
Codebreaker II	Tech II	5	20 GJ	7%	25 tf	1 MW	10 sec.	6000 m

Archaeology: Навык позволяет использовать "утерянные технологии", сокрытые в разрушенных строениях и ржавых контейнерах. Модуль Analyzer по принципу работы напоминает Codebreaker. Для использования Tech I и Tech II модификаций необходим I и IV уровень навыка соответственно.

Прежде необходимо изучить:
Science третьего уровня
Survey третьего уровня
Electronics первого уровня

НАЗВАНИЕ	META GROUP	META LEVEL	ПОТРЕБЛ. ЭНЕРГИИ	БОНУС	CPU	PG	ВРЕМЯ ЦИКЛА	OPTIMAL RANGE
Analyzer I	Tech I	-	20 GJ	5%	20 tf	1 MW	10 sec.	5000 m
Analyzer II	Tech II	5	20 GJ	7%	25 tf	1 MW	10 sec.	6000 m

ПРЕИМУЩЕСТВА/НЕДОСТАТКИ РАС

Для каждой расы выполнение миссий имеет свои особенности. Они зависят от бонусов корабля, вооружения и tanking'a.

РАСА	ПРИЕМУЩЕСТВА	НЕДОСТАТКИ
AMARR	Не нуждается в боеприпасах класса Tech I (crystals лазеров не ломаются после продолжительного использования); хороший tanking, эффективен против Sansha's Nation и Blood Raiders	Наносит меньший урон по сравнению с другими фракциями; сильно зависит от возможностей capacitor'a
CALDARI	Ракетное оружие (все типы урона); отличные возможности для tanking'a щитом; хороший урон даже на большом расстоянии до цели	Ракеты класса Defender имеют низкий DPS и им необходимо время, чтобы достичь цели
GALLENTE	Отличная работа с drones и гибридным оружием	Drones словно дети - маленькие, разрушительные и непослушные
MINMATAR	Скорость, маневренность, мощь; оружие потребляет мало энергии	Плохая компоновка low и mid-slot'ов; трудно подобрать подходящий tanking

РАСПРОСТРАНЁННЫЕ КОРАБЛИ

Нет единственно верного решения при выборе корабля для прохождения миссии. В таблице ниже приведены некоторые рекомендации. Вы можете подобрать корабль, соответствующий Вашим навыкам и финансовым возможностям.

РАСА	КОРАБЛЬ (КЛАСС)	ПРИЕМУЩЕСТВА
AMARR	Abaddon (battleship)	Пульсирующие лазеры, наносящие большой урон, и хороший tanking. Корабль эффективен против Blood Raiders/Sansha.
	Apocalypse (battleship)	Tanking, дальнобойные лазеры класса Tech II и большой заряд capacitor'a
	Absolution (command ship)	Отличный tanking, хороший наносимый урон
CALDARI	Raven (battleship)	Высокий tracking, выбор типа повреждений, дальнобойность
	Nighthawk (command ship)	Хороший tanking и ракетное оружие
	Cerberus (HAC)	Маневренность и дальнобойные орудия
GALLENTE	Hyperion (battleship)	Tanking и гибридное оружие
	Megathron (battleship)	Отличный баланс вооружения, tanking'a и drones
	Dominix (battleship):	Drones, выбор типа повреждений и отличный tanking
MINMATAR	Maelstrom (battleship)	Отличный tanking, хороший урон различных типов
	Tempest (battleship)	Маневренность и хороший урон
	Sleipnir (command ship)	Tanking и хорошая маневренность

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

СДЕРЖИВАЯ ВРАГА

Начиная миссию, Вы, как правило, обнаружите несколько групп кораблей, ведущих бой или готовящихся кнему. На этом этапе важно выбрать последовательность, в которой Вы будете нападать на эти группы.

Не вступайте в битву против нескольких групп одновременно. Это усложнит задачу и принесёт больше вреда, чем пользы. Рекомендуется ознакомиться с описанием миссий на сайте tinyurl.com/5bgt9k, которое поможет выработать правильную тактику и избежать волны агрессии со стороны других групп.

Для привлечения внимания определённой группы достаточно сделать выстрел по одному кораблю. При этом все союзники пилота, подвергшегося нападению, начнут Вас атаковать. Это самый безопасный и простой способ для определения количества вражеских кораблей. Но ещё до нападения стоит ознакомиться с Тактической Картой. Она пригодится для определения местоположения кораблей и расстояния между ними. Это поможет тщательно спланировать нападение.

Стреляя по башням и сооружениям, Вы будьте готовы к ответной атаке. Но иногда тратить боеприпасы нет необходимости. Достаточно подлететь достаточно близко. В миссиях высокого уровня встретятся корабли, которые подобным образом будут отвлекать на себя внимание игрока. Выполняя специальные задания, Вы встретите корабли для ведения EWAR (например, Tackler). Единственная их цель - ослабить Вашу мощь и снизить скорость. Это делает Вас легкой добычей для врагов.

Существует несколько стратегий прохождения подобных миссий:

Уничтожьте tackler. Если ситуация выходит из-под контроля или Вам хочется относительно тихой работы, стоит сначала избавить от этого корабля.

Уничтожьте корабль с наибольшим DPS. В большинстве случаев это позволяет сохранить защиту. Небольшие корабли, как правило, не в состоянии разрушить Вам tanking. Если Вы используете активный tanking, следует опасаться capacitor drainer, а также модулей trigger, увеличивающих наносимый противнику урон.

Постарайтесь получить преимуществе прежде, чем противник начнёт действовать. Используя этот метод совместно с описанными ранее, Вы обеспечиваете себе путь к отступлению.

На корабль можно установить Warp Core Stabilizer (хотя он и не рекомендуется из-за своих побочных действий), который компенсирует действие модулей, мешающих совершить warp-прыжок.

ПИРАТСКИЕ ФРАКЦИИ

Следующая таблица поможет определить, является ли корабль NPC пиратским:

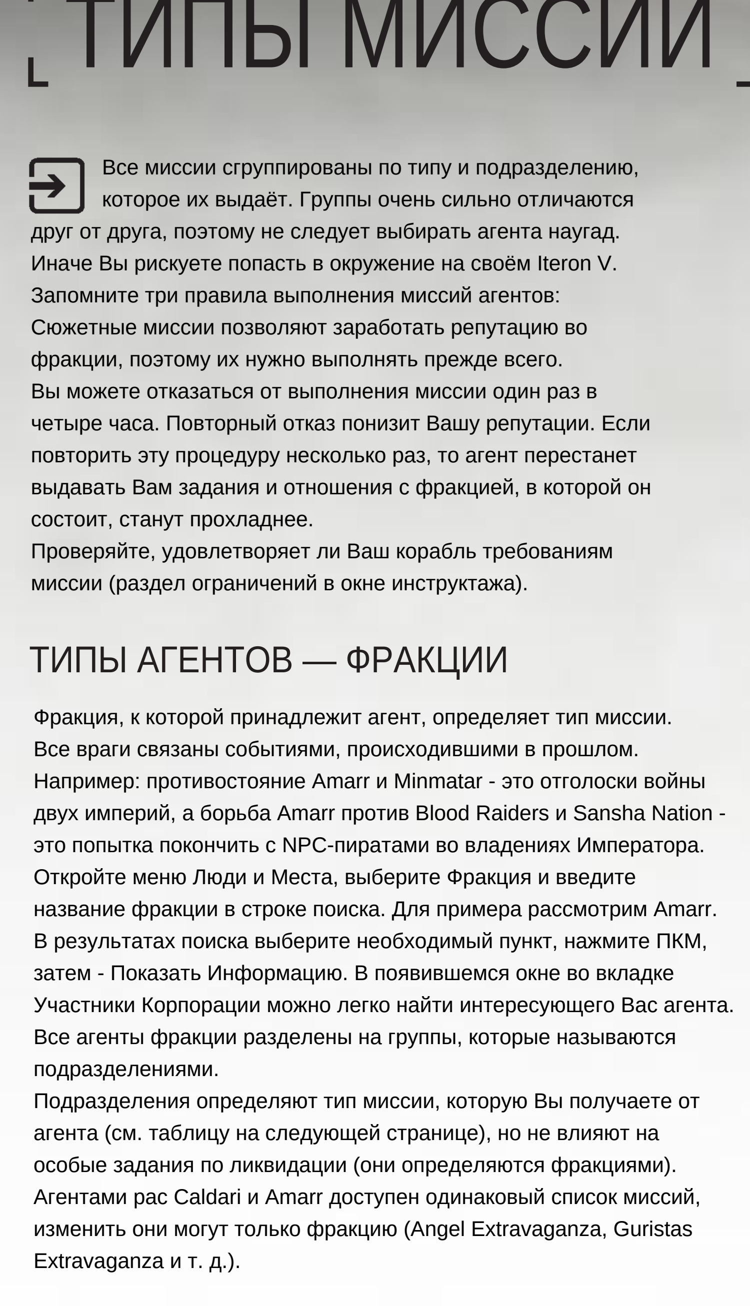
	ФРАКЦИЯ	FRIGATE	DESTROYER	CRUISER	BATTLECRUISER	BATTLESHIP
	Angel Cartel	Gistii	Gistior	Gistum	Gistatis	Gist
	Blood Raiders	Corpii	Corpior	Corpum	Corpior	Corpus
	Rogue Drones	Alvi	Alvior	Alvum	Alvatis	Alvus
	Guristas Pirates	Pithi	Pithior	Pithum	Pithatis	Pith
	Sansha's Nation	Centii	Centior	Centum	Centatis	Centus
	Serpentis Corporation	Coreli	Corelior	Corelum	Corelatis	Core

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КОРАБЛИ

Элитные пиратские корабли (класса interceptor и cruiser) часто несут на своём борту оружие для ведения РЭБ или используются в качестве разведчиков.

	ФРАКЦИЯ	НАЗВАНИЕ
	Angel Cartel	Arch, Angel Webifier, Angel Viper
	Blood Raiders	Elder
	Rogue Drones	Strain
	Guristas Pirates	Dire
	Sansha's Nation	Loyal
	Serpentis Corporation	Guardian
	Amarr/Caldari/Gallente/Minmatar	Корабли поддержки класса Frigate

[ТИПЫ МИССИЙ]

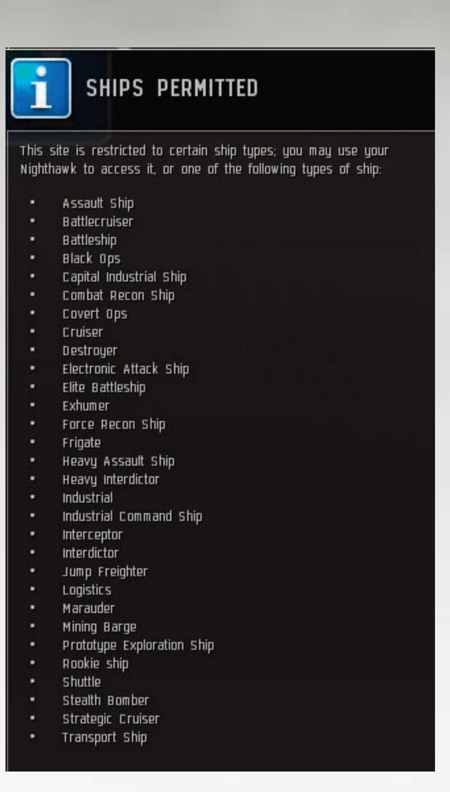


Все миссии сгруппированы по типу и подразделению, которое их выдаёт. Группы очень сильно отличаются друг от друга, поэтому не следует выбирать агента наугад. Иначе Вы рискуете попасть в окружение на своём Iteron V.
Запомните три правила выполнения миссий агентов:
Сюжетные миссии позволяют заработать репутацию во фракции, поэтому их нужно выполнять прежде всего.
Вы можете отказаться от выполнения миссии один раз в четыре часа. Повторный отказ понизит Вашу репутации. Если повторить эту процедуру несколько раз, то агент перестанет выдавать Вам задания и отношения с фракцией, в которой он состоит, станут прохладнее.
Проверяйте, удовлетворяет ли Ваш корабль требованиям миссии (раздел ограничений в окне инструктажа).

ТИПЫ АГЕНТОВ — ФРАКЦИИ

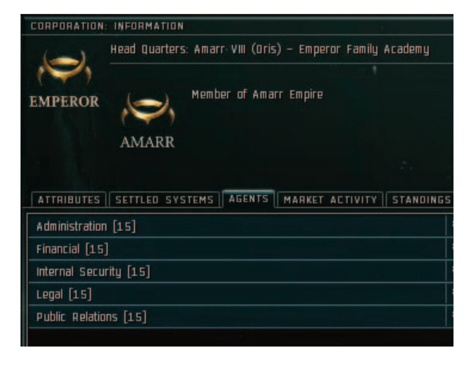
Фракция, к которой принадлежит агент, определяет тип миссии. Все враги связаны событиями, происходившими в прошлом. Например: противостояние Amarr и Minmatar - это отголоски войны двух империй, а борьба Amarr против Blood Raiders и Sansha Nation - это попытка покончить с NPC-пиратами во владениях Императора.
Откройте меню Люди и Места, выберите Фракция и введите название фракции в строке поиска. Для примера рассмотрим Amarr. В результатах поиска выберите необходимый пункт, нажмите ПКМ, затем - Показать Информацию. В появившемся окне во вкладке Участники Корпорации можно легко найти интересующего Вас агента.
Все агенты фракции разделены на группы, которые называются подразделениями.
Подразделения определяют тип миссии, которую Вы получаете от агента (см. таблицу на следующей странице), но не влияют на особые задания по ликвидации (они определяются фракциями).
Агентами рас Caldari и Amarr доступен одинаковый список миссий, изменить они могут только фракцию (Angel Extravaganza, Guristas Extravaganza и т. д.).

РАКЦИЯ, К КОТОРОЙ ПРИНАДЛЕЖИТ АГЕНТ, ОПРЕДЕЛЯЕТ ТИП МИССИИ. ВСЕ ВРАГИ СВЯЗАНЫ СОБЫТИЯМИ, ПРОИСХОДИВШИМИ В ПРОШЛОМ









В таблице ниже приведены вероятности получения различных миссий от агентов, принадлежащих к определённым подразделениям:

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ	КУРЬЕР	УБИЙСТВО	ДОБЫЧА РЕСУРСОВ	ТОРГОВЛЯ
Accounting	91.23%	8.77%	-	-
Administration	23.58%	76.14%	-	0.28%
Advisory	46.79%	51.07%	0.71%	1.43%
Archives	92.47%	6.16%	0.68%	0.68%
Astrosurveying	37.01%	58.66%	1.97%	2.36%
Command	4.09%	95.72%	0.19%	-
Distribution	79.24%	20.43%	-	0.33%
Financial	70.09%	29.91%	-	-
Intelligence	10.11%	83.82%	-	-
Internal Security	1.51%	98.37%	-	0.12%
Legal	16.18%	83.82%	-	-
Manufacturing	82.42%	10.61%	3.65%	3.32%
Marketing	56.92%	43.08%	-	-
Mining	41.06%	23.85%	27.75%	7.34
Personnel	33.99%	65.77%	0.24%	-
Production	90.83%	6.43%	2.46%	0.27%
Public Relations	38.64%	61.02%	0.34%	-
R&D	46.48%	-	-	53.52%
Security	3.69%	96.15%	-	0.16%
Storage	78.77%	19.18%	-	2.05%
Surveillance	6.51%	93.35%	-	0.14

ТИПЫ МИССИЙ

МИССИИ КУРЬЕРА

Простые задания по доставке груза (это может быть руда, домашние животные или какой-нибудь хлам) из пункта А в пункт Б. Заработать много ISK таким способом не получится, но при этом Ваша репутация среди других фракций останется на прежнем уровне.
Иногда курьеру необходимо лететь в low-sec сектора (об этом агент предупреждает заранее). От таких заданий лучше отказаться, поскольку Врата хорошо охраняются.



МИССИИ УБИЙСТВА

Для выполнения задания необходимо добраться до пункта назначения и уничтожить там всех врагов, прихватив несколько ценных предметов. Миссии этого типа, пожалуй, самые непредсказуемые и разнообразные. Прежде чем выполнять какое-либо задние, рекомендуется ознакомиться с ним подробнее на сайте Eve Survival (tinyurl.com/5bgt9k). Так Вы узнаете секреты прохождения, советы для подбора tanking'a и типа вооружения. Помните: патчи могут вносить в миссии изменения (к примеру, добавлять корабли для РЭБ).
В таблице ниже представлены типы урона, наносимого фракциями, и эффективные методы tanking'a против них.

ТИП УРОНА ОТ NPC

NPC ФРАКЦИЯ		ТИП УРОНА	
	Guristas	Kinetic/Thermal	
	Serpentis	Thermal/Kinetic	
	Blood Raider	EM/Thermal	
	Sansha's Nation	EM/Thermal	
	Angel Cartel	Explo./Kinetic/Thermal/EM	
	Mordu's Legion	Kinetic/Thermal/Explosive/EM	
	Mercenary	Kinetic/Thermal	
	Republic Fleet	Explosive/Thermal/Kinetic/EM	
	Caldary Navy	Kinetic/Thermal	
	Amarr Navy	EM/Thermal/Kinetic	
	Federation Navy	Thermal/Kinetic	
	Rogue Drones	Explosive/Kinetic/EM/Thermal	
	Thukker Tribe	Explosive/Thermal	
	CONCORD	EM/Thermal/Kinetic/Explosive	
EOM	EOM	Kinetic/Thermal	

ТИП УРОНА, ЭФФЕКТИВНЫЙ ПРОТИВ NPC

NPC ФРАКЦИЯ		ТИП УРОНА	
	Guristas	Kinetic/Thermal	
	Serpentis	Thermal	
	Blood Raider	EM/Thermal	
	Sansha's Nation	EM/Thermal	
	Angel Cartel	Explosive	
	Mordu's Legion	Thermal/Kinetic	
	Mercenary	Thermal/Kinetic	
	Republic Fleet	Explosive/Kinetic	
	Caldary Navy	Kinetic/Thermal	
	Amarr Navy	EM/Thermal	
	Federation Navy	Kinetic/Thermal	
	Rogue Drones	EM	
	Thukker Tribe	EM	
	CONCORD	Explosive/Kinetic	
EOM	EOM	Kinetic/EM	

МИССИИ ПО ДОБЫЧЕ РУДЫ

Для выполнения задания необходимо добраться до пункта назначения и добыть определённое количество указанной агентом руды. В большинстве случаев этого достаточно для успешного завершения миссии. Будьте готовы ко встрече с вражескими кораблями NPC. Если после выполнения задания в системе остаются астероиды, из них можно извлечь дополнительное количество руды. В таблице ниже представлены значения для различных руд в миссиях:



УРОВЕНЬ		VELDSPAR	SCORDITE	PYROXERES	PLAGIOCLASE	OMBER	KERNITE	ARKONOR
Angel Extravaganza	4	-	-	-	-	16,000	-	-
Artifact Recovery	2	-	-	-	-	-	-	4,000
Athran Exigency (4 of 5)	1	691,287	-	-	-	-	-	-
Assault, The	4	2,402,354	-	-	-	-	-	-
Blockade, The	2	1,842,846	-	479,979	813,864	-	-	-
Blockade, The	3	3,178,273	-	-	-	-	-	-
Break Their Will	1	2,834,000	1,411,000	-	-	-	-	-
Cargo Delivery	2	2,270,238	-	-	-	-	-	-
Cost of Greener Grass, The	2	664,159	-	-	-	-	-	-
Downing the Slavers	4	540,000	250,000	-	-	400,000	-	-
Drone Infestation	2	690,000	-	-	-	-	-	-
Duo of Death	4	-	1,355,000	-	-	-	-	-
Enemies Abound	4	-	800,000	-	-	1,260,000	350,000	-
Gone Berserk	3	1,659,846	-	479,979	813,864	-	-	-
Gone Berserk	4	3,142,156	-	-	-	-	-	-
Pirate Intrusion (Serpentis)	2	2,365,010	-	-	-	-	-	-
Pirate Invasion (Serpentis)	3	2,850,000	-	-	-	-	-	-
Portal Of War (1 of 5 and 2 of 5) (Rogue Drones)	3	839,330	906,882	-	-	-	-	-
Recon (1 of 3)	4	6,447,561	-	-	-	-	-	-
Rogue Drone Harassment	1	688,401	-	-	-	-	-	-
Rogue Drone Harassment	4	1,168,118	-	-	-	-	-	-
The Rogue Slave Trader/Downing The Slavers (1 of 2)	3	87,089	-	-	-	-	-	-
The Rogue Slave Trader/Downing The Slavers (2 of 2)	3	540,000	250,000	-	-	400,000	-	-
The Score (Angel Cartel)	3	199,996	-	191,877	173,925	-	-	-
Silence The Informant	4	-	-	-	-	4800	-	-
Smuggler Interception	2	1,522,846	-	479,979	813,864	-	-	-
Stop The Thief	4	279,059	-	-	-	-	-	-
Technological Secrets (1 of 3)	2	347,094	100,000	-	-	50,000	-	-
Unauthorized Military Presence (Angel Cartel)	2	1,552,420	-	479,979	813,864	-	-	-
Unauthorized Military Presence (Mordus)(Pocket 1of2)	1	1,522,846	-	418,088	790,059	-	-	-
Unauthorized Military Presence (Blood Raiders)	4	31,855	-	-	-	-	-	-
Vengeance (Guristas)	4	1,995,000	255,000	-	-	-	-	-
Whispers in the Dark Pt. 1	2	1,710,000	-	-	-	-	-	-

ТИПЫ МИССИЙ

ТОРГОВЫЕ МИССИИ

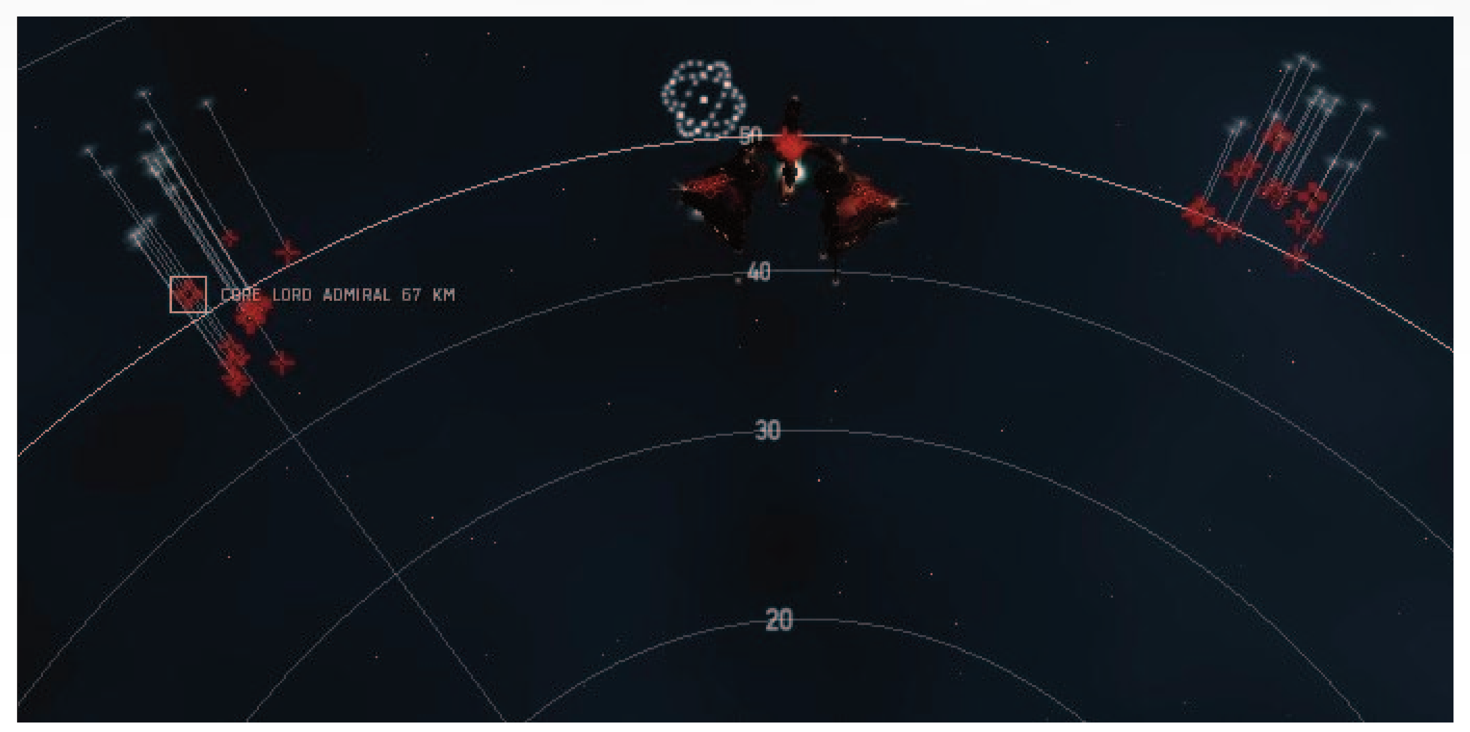
Для выполнения задания в большинстве случаев достаточно привезти агенту немного руды или минералов. Взамен Вы получаете очки лояльности. Важно: некоторые агенты могут отправить Вас в системы с низким СС.

СЮЖЕТНЫЕ МИССИИ

Если у агентов, принадлежащих к одному подразделению, выполнить шестнадцать заданий одного уровня, то Вам будет предложено пройти сюжетную миссию. При её успешном завершении Ваша репутация в корпорации и фракции значительно увеличивается. Уровень этих миссий напрямую зависит от уровня выполненных перед этим заданий.

Все сюжетные миссии напрямую связаны с корпорацией, на которую Вы работаете. К примеру, если Вы сотрудничаете с Amarr Navy, то по окончании шестнадцати миссий одного уровня Вы получите от ближайшего агента предложение выполнить специальное задание для корпорации Carthum Conglomerate. Если Вы хотите заработать репутацию в выбранной Вами фракции, то не стоит упускать такой шанс

Если у Вас уже имеется активная сюжетная миссия, Вы всё же можете взять ещё одну у соответствующего агента. Как говорилось ранее, миссии эти очень важны, поскольку повышают Вашу репутацию. В качестве награды Вы получаете имплантанты, оборудование и/или ISK. Вы можете отказаться от выполнения специального задания (до подтверждения участия). Однако рекомендуется выполнять как можно больше сюжетных миссий.



EPIC ARCS

Epic Arc - это серия миссий с уникальным сюжетом. Пройти их можно только один раз.

Уровень 1: Миссии для новичков. Пилот получает представление о различных заданиях игры и исследует множество секторов космоса.

УРОВЕНЬ 1	
Миссия	The Blood-Stained Stars
Фракция	Sisters of EVE
Корпорация	Sisters of EVE
Агент	Sister Alitura
Уровень агента	1
Система	Arnon IX - Moon 3 - Sisters of Eve Bureau

Уровень 4: Если Ваша репутация превысит отметку в 6.8 единиц, то станут доступны агенты четвертого уровня. Вам будет предложена серия примерно из двадцати миссий. Наградой за их успешное выполнение является фракционное оборудование. Помощь в прохождении: tinyurl.com/2vp3yup.

УРОВЕНЬ 4	
Миссия	Right to Rule
Фракция	Amarr
Корпорация	Ministry of Internal Order
Агент	Karde Romu
Уровень агента	4
Система	Kor-Azor Prime

УРОВЕНЬ 4	
Миссия	Penumbra
Фракция	Caldari
Корпорация	Expert Distribution
Агент	Aursa Kunivuri
Уровень агента	4
Система	Josameto

УРОВЕНЬ 4	
Миссия	Syndication
Фракция	Gallente
Корпорация	Impetus
Агент	Roineron Aviviere
Уровень агента	4
Система	Dodixie

УРОВЕНЬ 4	
Миссия	Wildfire
Фракция	Minmatar
Корпорация	Brutor Tribe
Агент	Arsten Takalo
Уровень агента	4
Система	Frarn

АГЕНТЫ CONCORD'A

Два агента CONCORD'A могут предложить Вам задания из серии Epic Arc. Наградой будет репутация и бонусы к статусу безопасности. Выполняя миссии четвертого уровня, Вы можете получить хорошие предметы, но при этом придётся столкнуться с drone mother с tanking'ом и высоким DPS.

CONCORD	
Миссия	Song Of Birds
Фракция	CONCORD
Корпорация	CONCORD Assembly
Агент	Christer Fuglesang, Agent
Уровень агента	2
Система	Autaris - VIII - Moon 5 - CONCORD Bur

CONCORD	
Миссия	A Worthy Task
Фракция	CONCORD
Корпорация	CONCORD Assembly
Агент	Jeremy Tacs
Уровень агента	4
Система	Mandoo

НАГРАДЫ

Успешное завершение миссии - это не только ISK, но и некоторые бонусы:

Награда: Основная награда — ISK; прохождение специальных заданий и миссий в КОСМОСЕ позволяет получить имплантанты (в том числе hardwiring) и копии чертежей оборудования. В дальнейшем их можно продать за ISK. Награда облагается налогом.

Бонус за время: Если Вы успеваете закончить миссию в отведённое времени, то Вы получаете дополнительную награду (налогом не облагается).

Bounty: Награда CONCORD'а за выполнение миссий по устранению NPC (облагается налогом).

Очки лояльности (LP): Полезны для тех, кто желает приобретать оборудование в LP Store.

Loot: Wreck, контейнеры и разрушенные здания NPC могут содержать модули, боеприпасы и другое оборудование. Могут оказаться полезными, особенно в секторам с низким СС, где доступ к ресурсам ограничен.

Salvage: Исследуя wreck уничтоженных NPC можно обнаружить полезные модули и rigs.

Репутация: Хорошие отношения с корпорацией позволяют эффективнее использовать её станции для очистки руды и дают некоторые преимущества на рынке.

BOUNTY

За уничтожение кораблей и сооружений, разыскиваемых CONCORD'ом, Вы получаете награду (облагается налогом, который идёт напрямую в основной кошелек корпорации, на которую Вы работаете в данный момент времени).

LOOT

Loot - это добыча пилота из wreck'ов и контейнеров, оставшихся после уничтожения NPC и их сооружений. В большинстве случаев собирать loot нет необходимости, однако он может пригодиться в некоторых миссиях.
После уничтожения NPC контейнеры и wreck остаются на прежнем месте примерно полтора-два часа. Таким образом, Вы можете завершить миссию, а затем вернуться, чтобы собрать loot. Wreck часто содержит модули, боеприпасы и другие предметы. По окончании миссии Врата и записи о месте назначения будут недоступны, поэтому следует заранее сделать закладку на координаты объектов, которые Вы планируете собрать. Часто достаточно одной записи, но если loot рассеян по системе, можно создать несколько закладок, чтобы сократить время поиска нужных wreck'ов.

Из loot'а можно извлекать полезные объекты. Для этого Вам нужен salvage module. Активируйте его для выбранного wreck'а и дождитесь окончания цикла работы. Успешное извлечение salvage, однако, не гарантируется, поскольку такая вероятность определяется случайным образом. Все полученные предметы автоматически помещаются в Ваш грузовой отсек. Из одного wreck'а можно извлечь как salvage, так и loot.. В контейнеры и wreck, остающиеся после уничтожения NPC, нельзя помещать другие объекты; можно лишь извлекать уже имеющиеся там. Помните: большие wreck (более 27 000 м3) необходимо сначала погрузить на корабль. Весь salvage, который Вы извлекаете в космосе, помещается в контейнер. Всё, что не помещается в него, исчезает.

ЗАЧЕМ ПИЛОТУ НУЖЕН LOOT?

Время - деньги. Loot не даёт Вам дополнительных очков лояльности и не увеличивает Вашу репутацию. Однако если у Вас есть время, корабль и союзник, готовый помочь, не стоит отказываться от добычи.
В ряде случаев сбор loot/salvage может быть очень полезным занятием. К примеру, если удается получить часть груза фракционных кораблей или поживиться за счёт встречи с Officer. Последних можно обнаружить только в системах с СС равным нулю и только на кораблях класса Battleship. Новичкам не стоит пренебрегать извлечением salvage/loot, поскольку даже небольшие фракционные корабли класса frigate, cruiser или battlecruiser дают хорошую прибыль, поскольку wreck часто содержит хорошие модули.
"Собирайте всё, что осталось после уничтожения battleship (особенно если их много)". Такое негласное правило действует в миссиях четвертого уровня:

Attack of the Drones

Blockade

Enemies Abound

Recon 1-3

LOOT: МЕТОДЫ

Выделяют три способа получения loot:
Пилот собирает loot во время прохождения миссии. Позволяет получать наибольший объём добычи, иногда за счёт потери бонуса за время.
Пилот собирает loot после завершения миссии. Это даёт возможность использовать специально экипированный корабль, с большим грузовым отсеком и salvage-модулями. Риск быть атакованным меньше.
Группа пилотов участвует в сборе loot'а, используя один из описанных выше способов.
Loot может приносить хорошую прибыль, если знать, что собирать. К примеру, выгодно продавать на рынке модули с

Meta Level, равным трём или четырем; а Capacitor Booster Charges, полученный добычей loot'a, не имеет никакой ценности. Вы лишь напрасно расходуете драгоценную энергию для того, что получить его.

ОЧКИ ЛОЯЛЬНОСТИ

Очки лояльности (LP) - особая награда за тяжёлую работу. Любая NPC-корпорация имеет свой LP Store, в котором Вы можете приобрести фракционные корабли, оборудование, чертежи и, конечно, мощные боеприпасы. Но иногда для совершения покупки денег и очков лояльности недостаточно. Необходимо иметь также жетоны - tags.

Но как узнать, какое оборудование Вы можете приобрести в LP Store корпорации? Найти ответ на этот вопрос поможет Loyalty Points Database (tinyurl.com/3ym7749).

Новички часто не знают, какую часть loot'a следует продавать/очищать, а какую - менять на LP. Золотое правило: 1000 ISK за один LP. Расчёт курса обмена LP:
(доход - расход)/стоимость в LP.

Работая на корпорацию, Вы получаете доступ в её LP Store. Однако выгоднее сотрудничать с тем, кто предлагает лучший курс обмена LP, а предметы покупать в Контрактах за ISK.

Рекомендуемые предметы:

BPC для модулей.

Некоторые типы боеприпасов фракции (конкуренция способствует тому, что их часто можно встретить на рынке).

Не рекомендуется приобретать:
Корабли класса Navy и BPC для них.

НАГРАДЫ

INSIGNIAS И TAGS

Исследуя wreck во время выполнения миссий, Вы можете обнаружить особые жетоны - insignias и tags (первые - при убийстве имперских NPC, вторые - при уничтожении пиратов). Их можно обменять в LP Store на различные ценности или сдать агентам в Data Center Agents для повышения уровня репутации.

КОНТРАКТЫ: СОВЕТЫ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ

Если Вы собираетесь торговать через систему Контрактов, не поленитесь заполнить описание и указать правильное наименование предмета. Это поможет другим игрокам при поиск. Кроме того, увеличатся шансы продать товар по хорошей цене. Помните: махинации с названием предмета - основа мошенничества.
Это позволяет продавать модули, используя другие названия. Например: Khanid Navy Armor Repairer обладает такими же свойствами, что и Imperial Navy Armor Repairer. Укажите в разделе описания более популярное наименование, и люди через поиск будут находить Ваше предложение.

Факторы, влияющие на количество LP:

Статус безопасности системы, в которой находится агент. Особое внимание стоит обратить на сектора с СС, равным нулю.

Уровень и качество агента (чем выше, тем лучше).

Навык Negotiation (две недели для изучения до уровня V).

Уровень репутации (чем выше, тем лучше).

Скорость прохождения миссии (чем быстрее, тем лучше).

Откажитесь от сбора loot'a или собирайте только самое ценное (другой вариант - работа с напарником).

КОМАНДНОЕ ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИЙ

Когда Вы проходите миссию совместно с другими пилотами, каждый из них получает свою долу от размера bounty (доход/количество участников, за вычетом налога). Вы также можете поделиться с ними наградой, полученной от агента (пункт "Я и мой флот выполнили миссию").
Что это даёт?
ISK, LP и бонус к положению корпорации будут разделены между членами Вашей команды Важно: максимальное количество участников - десять! Репутацию за выполнение сюжетных миссий получает игрок, взявший задание!
Штраф за отклонении задания получает игрок, берущий миссии у агента

Выбор пункта "Я завершил задание, хочу получить всю награду" лишает других участников их доли. Всё достаётся одному игроку. Если в составе команды много игроков, то награда будет выдана первым 10 участникам (в алфавитном порядке).

FARMING МИССИЙ

Сервер игры ежедневно отключается на небольшой промежуток времени для профилактики. После его запуска все достижения в текущих незавершенных миссиях обнуляются. Что это значит? NPC, сооружения и астероиды появляются на своих местах, там, где они были в начале миссии. Многие игроки используют эту особенность для farming'a - многократного выполнения миссий. Как использовать возможности farming'a? В большинстве случаев в описании миссии (или в разделе Блиц) указаны триггеры. Например, в миссии Blood Raiders Blockade присутствует Corpus Pope NPC. Не уничтожайте его и при очередном обновлении все враги будут восстановлены. Если у Вас достаточно прочное судно с хорошим tanking'ом, Вы можете собирать loot из wreck'ов прямо во время прохождения миссии.

Лучшие задания для farming'a:

Blockade

Recon 1/3

Worlds Collide

Attack of the Drones

Важно: Вы должны завершить миссию в течение семи дней, иначе она автоматически перейдет в разряд проваленных. При этом уровень Вашей репутации к агенту и корпорации понизится.

РЕПУТАЦИЯ

Новички часто спрашивают: сколько репутации необходимо, чтобы
а) работать с агентом следующего уровня?
б) сотрудничать с интересующим меня агентом?
Ответ прост: Необходимая репутация = 2*(Уровень -1) + (Качество*0,05)
Например, если Вы хотите работать с агентом 2 уровня с качеством -8, то Вам необходимо репутации:
2*(2-1) + (-8*0,05) = 1,6. Не стоит забывать, что репутации во фракции и корпорации тоже должна быть на определённом уровне.
Таблица ниже содержит необходимые значения репутации (в зависимости от уровня и качества агента):



БАЗОВОЕ КАЧЕСТВО	УРОВЕНЬ 1	УРОВЕНЬ 2	УРОВЕНЬ 3	УРОВЕНЬ 4	УРОВЕНЬ 5
-20	-	1.00	3.00	5.00	7.00
-18	-	1.10	3.10	5.10	7.10
-16	-	1.20	3.20	5.20	7.20
-14	-	1.30	3.30	5.30	7.30
-12	-	1.40	3.40	5.40	7.40
-10	-	1.50	3.50	5.50	7.50
-8	-	1.60	3.60	5.60	7.60
-6	-	1.70	3.70	5.70	7.70
-4	-	1.80	3.80	5.80	7.80
-2	-	1.90	3.90	5.90	7.90
0	0.00	2.00	4.00	6.00	8.00
2	0.10	2.10	4.10	6.10	8.10
4	0.20	2.20	4.20	6.20	8.20
6	0.30	2.30	4.30	6.30	8.30
8	0.40	2.40	4.40	6.40	8.40
10	0.50	2.50	4.50	6.50	8.50
12	0.60	2.60	4.60	6.60	8.60
14	0.70	2.70	4.70	6.70	8.70
16	0.80	2.80	4.80	6.80	8.80
18	0.90	2.90	4.90	6.90	8.90
20	1.00	3.00	5.00	7.00	9.00

РЕПУТАЦИЯ – НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

Этот раздел содержит информацию о навыках, необходимых для успешного выполнения миссий. Помните, что кроме них следует развивать и другие умения.
Чтобы подсчитать увеличение репутации, следует воспользоваться формулой: (Макс. уровень репутации (10,00) - Текущий уровень репутации)*Бонус навыка (см. таблицу ниже).

Чем выше текущий уровень репутации, тем меньше бонусов Вы получаете при развитии навыков. Достигнуть максимального значения (10,00) невозможно (не забывайте: число 9,999 из-за округления "превратится" в 10,00).

Connections: +4% к репутации во всех дружественных NPC-корпорациях (если таковых нет, то значение репутации остаётся равным 0).

Diplomacy: Враждебной считается корпорация/фракция, отношения с которой отрицательные. Репутация фракции является основной: если этот показатель равен минус одному и ниже, то и все входящие в неё корпорации будут враждебны к Вам. Навык позволяет повысить репутацию до нуля.

Criminal Connections: Величина бонуса такая же, как и у предыдущих навыков. Позволяет Вам работать с корпорациями, враждебными по отношению к CONCORD'у. Обычно это пиратские NPC-корпорации и фракции.

Social: +5% к репутации, которую Вы получаете при выполнении задания (влияет также на сюжетные миссии). Например, у Вас изучен пятый уровень навыка, а базовая награда составляет 8%, тогда Вы получите: (8*(5*1,05)) = 10%.

Negotiation: + 5 к эффективному качеству всех агентов.

Навыки группы Connection (не путайте с навыком Connection), перечисленные ниже, позволяют получить бонус 5% к количеств у очков лояльности, которое Вы зарабатываете в качестве вознаграждения. Для каждого подразделения требуется свои навыки (по два, см. таблицу внизу страницы). Изучив их до пятого уровня, Вы сможете получать на 50% LP больше за одну миссию!

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ	BUREAUCRATIC CONNECTIONS	FINANCIAL CONNECTIONS	HIGH TECH CONNECTIONS	LABOR CONNECTIONS	MILITARY CONNECTIONS	POLITICAL CONNECTIONS	TRADE CONNECTIONS
Accounting	-	X	-	-	-	-	X
Administration	X	-	-	-	-	X	-
Advisory	-	-	X	-	-	X	-
Archives	X	-	X	-	-	-	-
Astrosurveying	-	-	-	X	X	-	-
Command	-	-	-	-	X	X	-
Distribution	-	X	-	-	-	-	X
Financial	X	X	-	-	-	-	-
Intelligence	-	-	X	-	X	-	-
Internal Security	X	-	-	-	X	-	-
Legal	-	X	-	-	-	X	-
Manufacturing	-	-	X	X	-	-	-
Marketing	-	X	-	-	-	-	X
Mining	-	-	-	X	-	-	X
Personnel	X	-	-	X	-	-	-
Production	-	-	-	X	-	-	X
Public Relations	-	X	-	-	-	X	-
R&D	-	-	-	-	-	-	-
Security	-	-	-	-	X	X	-
Storage	X	-	-	-	-	-	X
Surveillance	-	-	X	-	X	-	-

КОСМОС

КОСМОСом подразумеваются конкретные локации в четырех регионах Вселенной EVE, объединяющие агентов различных фракций. Их отличительная особенность - захватывающие сюжетные миссии, за которые Вы можете заработать хорошую репутацию. Только здесь можно получить storyline BPC.

Чтобы получить предметы, необходимые агентам, иногда приходится использовать Hacking device или Analyzer.

AMARR

КОСМОС расы Amarr - это территория в пределах созвездия Azar. Доступны следующие агенты:

	ИМЯ АГЕНТА	УРОВЕНЬ	КАЧЕСТВО	СИСТЕМА	ЛОКАЦИЯ	КОРПОРАЦИЯ
AMARR	Hetras Dakumon	2	0	Munory	The Bonfire	Imperial Armaments
	Ormon Parsik	3	0	Munory	The Bonfire	Theology Council
	Ader Finn	1	0	Munory	Planet V – Moon 3	Amarr Trade Registry
	Zar Forari	4	15	Zimse	Imperial Admin. Complex	Imperial Shipment
	Zach Himun	4	20	Zimse	Imperial Admin. Complex	Emperor Family
	Thakor Udokas	4	0	Zimse	Museum Arcana	Royal Amarr Institute
	The Curator	3	0	Zimse	Museum Arcana	Theology Council
	Ammargal Detrone	4	20	Nidupad	Imperial Palace Complex	Emperor Family
	Amir Arshan	3	0	Nidupad	Carchatur Outpost	Imperial Armaments
	Torval Kert	3	0	Nidupad	Carchatur Outpost	Carthum Conglomerate
	Chari Shakai	2	0	Aphi	Civic Court Plaza	Nurtura
	Stem Robikar	2	0	Aphi	Civic Court Plaza	Inherent Implants
	Odan Poun	3	0	Chanoun	Governor's Audience Chamber	Imperial Navy
	Nossa Farad	3	0	Chanoun	Governor's Audience Chamber	Kador Family
	Manel Kador	1	-20	Chanoun	Lord Manel's Mansion	Kador Family
	Bartezo Maphante	3	-20	Garisas	Port Maphante	Ducia Foundry
	Kofur Karveran	4	0	Jakri	Caor Korduin	Kador Family
	Thumal Ebotiz	3	0	Koona	CABoB – Ravelin Gate	Amarr Certified News
	Sheroz Amokin	4	-20	Koona	CABoB – Ravelin Gate	Amarr Constructions

AMARR: LOW-SEC КОСМОС

ИМЯ АГЕНТА	УРОВЕНЬ	КАЧЕСТВО	СИСТЕМА	ЛОКАЦИЯ	КОРПОРАЦИЯ
Kaeg Zkaen	3	0	Kenobanala	Fort Kumar	Ammatar Consulate
Minas Iksan	4	0	Kenobanala	Fort Kumar	Imperial Navy
Fam Kishemas	4	0	Kenobanala	Fort Kumar	Imperial Navy
Fassara Nazarut	4	0	Kenobanala	Fort Kumar	Imperial Navy
Zama Fedas	4	0	Kenobanala	Fort Kumar	Royal Khanid Navy
Krard Wengalill	4	0	Kenobanala	Fort Kumar	Ammatar Fleet
Nuo Tuotura	4	0	Kenobanala	Fort Kumar	Caldari Navy

AMARR: АГЕНТЫ С BPC

От агентов, перечисленных ниже, в качестве награды Вы получаете BPC (2 запуска, 0 ME/PE) для фракционных frigate, cruiser и battleship (при достаточном уровне репутации, бонусы навыков не действуют).

ИМЯ АГЕНТА	УРОВЕНЬ	КАЧЕСТВО	СИСТЕМА	ЛОКАЦИЯ	НЕОБХОД. ПРЕДМЕТЫ	НЕОБХ. РЕПУТ.	НАГРАДА (BPC)
Mandor Neek	4	20	Jakri	Garisas Gate	30 Sansha Silver Tags	8.5	Amarr Navy Slicer
Jeeta Neek	4	20	Jakri	Garisas Gate	30 Sansha Gold Tags	9.2	Navy Cruiser
Zaestra Kuramor	4	20	Jakri	Garisas Gate	30 Sansha Diamond Tags	9.9	Navy Apocalypse

DATACENTER AGENTS

Некоторое время назад в закрытых для новичков территориях были доступны агенты, меняющие пиратские tags и insignias на репутацию. После дополнения Revelations всех этих агентов объединили в так называемые Datacenter. Их функции остались прежними, но теперь даже новички могут получить у них заветную награду (если добудут жетоны).

ИМЯ АГЕНТА	УРОВЕНЬ	КАЧЕСТВО	СИСТЕМА	ЛОКАЦИЯ	КОРПОРАЦИЯ
Taspar Zolankor	1	0	Ferira	State Data Center	Imperial Navy
Shafra Gulias	1	0	Ferira	State Data Center	Khanid Works
Hazar Arjidsi	1	20	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Sish Iaokih	2	0	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Darabu Harva	2	20	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Derqa Mandame	3	0	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Cimalo Mahnab	3	15	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Bamona Pizteed	3	20	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Rolnia Houmar	4	-20	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Migart Anunat	4	0	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Tizeli Reymta	4	20	Ferira	State Data Center	Ammatar Fleet
Hefaka Chubid	1	0	Polfaly	State Data Center	Royal Khanid Navy
Demi Lazerus	1	0	Polfaly	State Data Center	Imperial Navy
Nikmar Jyran	1	0	Kudi	State Data Center	Imperial Navy
Sevan Fagided	1	0	Kudi	State Data Center	Royal Khanid Navy
Selate Kalami	1	20	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Jur Zehbani	2	0	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Subin Barama	2	20	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Timafa Esihiz	3	0	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Hatia Madase	3	15	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Odoosh Teroul	3	20	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Matna Meri	4	-20	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Juki Khoun	4	0	Kudi	State Data Center	Ministry of War
Urat Mekar	4	20	Kudi	State Data Center	Ministry of War

КОСМОС

CALDARI

КОСМОС расы Caldari - созвездие Okkolelen. Доступны следующие агенты:

	ИМЯ АГЕНТА	УРОВЕНЬ	КАЧЕСТВО	СИСТЕМА	ЛОКАЦИЯ	КОРПОРАЦИЯ
CALDARI	Taru Kubona	1	0	Otitoh	Devils Dig Site	Mercantile Club
	Arvo Watanen	3	0	Otitoh	Devils Dig Site	Science and Trade Institute
	Eteri Tazaki	3	0	Otitoh	Devils Dig Site	Lai Dai Protection Service
	Varma Fujimo	4	0	Otitoh	Devils Dig Site	Lai Dai Corporation
	Mintu Oshima	3	0	Otitoh	The Diamond Ace Den	Echelon Entertainment
	Ryoke Aura	3	0	Otitoh	The Diamond Ace Den	Expert Distribution
	Hansu Turu	1	0	Ishisomo	NOH Recruitment Center	Nugoeihuvi Corporation
	Ryuki Sakkaro	1	0	Ishisomo	NOH Recruitment Center	Prompt Delivery
	Tekirye Awazhen	3	0	Ishisomo	NOH Recruitment Center	Internal Security
	Retin Ariato	2	0	Ishisomo	Rusty Ridge Mine	Wiyrkomi Corporation
	Yru Hatamei	3	0	Ishisomo	Rusty Ridge Mine	Lai Dai Protection Service
	Oniya Arkimon	2	0	Airmia	Grand Crag Watch	Lai Dai Corporation
	Kusan Niemenen	1	0	Airmia	Station Foundation Site	Poksu Mineral Group
	Sokei Kirku	2	0	Airmia	Station Foundation Site	Ytiri
	Istei Poyri	2	0	Airmia	Station Foundation Site	Nugoeihuvi Corporation
	Raidon Setala	2	0	Sakkikainen	Settler's Waystation	Chief Executive Panel
	Daitsu Ikonen	2	0	Sakkikainen	Settler's Waystation	Ishukone Corporation
	Ikimara Hochi	3	0	Sakkikainen	Settler's Waystation	State and Region Bank
	Midoki Urigamu	3	0	Sakkikainen	Settler's Waystation	Propel Dynamics
	Ratan Saturi	4	0	Sakkikainen	Settler's Waystation	Prompt Delivery
	Matani Jitainen	1	0	Sakkikainen	Frontier Stockade	Lai Dai Corporation
	Kaiya Tuuri	2	0	Sakkikainen	Frontier Stockade	Lai Dai Protection Service
	Tida Aikato	1	0	Vahunomi	Cactus Mill Lookout	CBD Corporation
	Jali Tanaka	2	0	Vahunomi	Cactus Mill Lookout	Caldari Navy
	Mika Etsuya	2	0	Vahunomi	Cactus Mill Lookout	Caldari Navy
	Anou Dechien	2	0	Vahunomi	Abandoned Astro Farm	Archangels
	Skurk Tekkurs	2	0	Vahunomi	Abandoned Astro Farm	Archangels
	Krakan Rost	3	0	Vahunomi	Abandoned Astro Farm	Archangels
	Aisha Gojivi	3	0	Friggi	Bandit Hideout	Sukuuvestaa Corporation
	Siringwe Opainen	3	0	Friggi	Bandit Hideout	Guristas
	Yka Katori	3	0	Friggi	Bandit Hideout	Guristas
	Yoko Pihrava	1	0	Friggi	Sentinel Rise	Sukuuvestaa Corporation
	Helmi Nakamuta	2	0	Friggi	Sentinel Rise	Caldari Provisions
	Maro Yama	3	0	Friggi	Clear Water Spring	Caldari Navy
	Mirmon Gorgoz	2	0	Friggi	Clear Water Spring	The Leisure Group
	Chichiro Rati	4	0	Ihakana	Shady Acres	Caldari Navy
	Yochuko Eskaila	4	0	Ihakana	Shady Acres	Internal Security
	Tatsuo Rankamo	1	0	Ihakana	Hangman's Hill	Guristas Production
	Rie Nissiken	2	0	Ihakana	Hangman's Hill	Guristas
	Fumiku Viljanen	2	0	Otomainen	Foul Creek Ranch	Science and Trade Institute
	Kochi Utranian	3	0	Otomainen	Foul Creek Ranch	Mercantile Club
	Goru Nikainen	3	0	Otomainen	Foul Creek Ranch	Nugoeihuvi Corporation
	Tamoko Raytio	3	0	Otomainen	Red Rock Outpost	Lai Dai Corporation
	Horatu Ahti	4	0	Otomainen	Red Rock Outpost	Deep Core Mining
	Akira Helkelen	3	0	Otomainen	Rush Town Ruins	Zainou Biotech
	Hitami Magye	3	0	Otomainen	Rush Town Ruins	Mercantile Club
	Zabon Michi	4	0	Otomainen	Rush Town Ruins	Mine Drill Corporation
	Akemon Tolan	4	20	Otomainen	PLEX – Prison Facility	Imperial Navy

CALDARI: АГЕНТЫ С BPC

Агенты, перечисленные в таблице, в качестве награды Вы получаете BPC (2 запуска, 0 ME/PE) для фракционных frigate,

ИМЯ АГЕНТА	УРОВЕНЬ	КАЧЕСТВО	СИСТЕМА	ЛОКАЦИЯ	НЕОБХОД. ПРЕДМЕТЫ	НЕОБХ. РЕПУТ.	НАГРАДА (BPC)
Kaiko Maina	4	20	Otitoh	Friggi Gate	30 Guristas Silver Tags	8.5	Caldari Navy Hookbill
Emma Tharkin	4	20	Otitoh	Friggi Gate	30 Guristas Gold Tags	9.2	Caracal Navy Issue
Zoun Makui	4	20	Otitoh	Friggi Gate	30 Guristas Diamond Tags	9.9	Raven Navy Issue

DATACENTER AGENTS

См. описание для расы Amarr.

ИМЯ АГЕНТА	УРОВЕНЬ	КАЧЕСТВО	СИСТЕМА	ЛОКАЦИЯ	КОРПОРАЦИЯ
Ollen Alulama	1	20	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Korhonomi Oti	1	0	Kamokor	State Data Center	School of Applied Knowledge
Pomari Maara	1	0	Kamokor	State Data Center	School of Applied Knowledge
Peeta Waikon	1	0	Kamokor	State Data Center	Caldari NAVY
Ichmari Obesa	2	0	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Kui Hisken	2	20	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Tojawara Saziras	3	0	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Oko Alo	3	15	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Isu Jokaga	3	20	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Ruupas Vonni	4	-20	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Ozunoa Poskat	4	0	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Kanouchi Hisama	4	20	Kamokor	State Data Center	Home Guard
Autaris Pia	1	0	Saikanen	State Data Center	State War Academy
Nakkito Ihadechi	1	20	Saikanen	State Data Center	State War Academy
Rokuza Taman	1	0	Saikanen	State Data Center	Caldari Navy
Tillen Matsu	1	0	Ahtulaima	State Data Center	Science and Trade Institute
Hosiwo Onima	1	20	Ahtulaima	State Data Center	Science and Trade Institute
Vaktan Sido	1	0	Ahtulaima	State Data Center	Caldari Navy

КОСМОС

GALLENTE

КОСМОС расы Gallente - это созвездие Alginta. Доступны следующие агенты:

ИМЯ АГЕНТА	УРОВЕНЬ	КАЧЕСТВО	СИСТЕМА	ЛОКАЦИЯ	КОРПОРАЦИЯ
Astrod Opeau	3	0	Alsottobier	Arid Park	University of Caille
Croir Arghe	4	0	Alsottobier	Arid Park	University of Caille
Jannegiers Estacan	1	0	Audaerne	Natura Seminary	University of Caille
Preaux Gallot	2	0	Audaerne	Natura Seminary	University of Caille
Pattok Nortul	1	0	Augnais	Nickel & Dime Store	Trust Partners
Iliere Angetyn	2	0	Augnais	Nickel & Dime Store	Trust Partners
Ystvia Lamuette	2	0	Barmalie	The Ebony Tower	University of Caille
Pandon Ardillan	2	0	Barmalie	The Ebony Tower	The Scope
Aakeo Oshaima	2	0	Colelie	Survey Station	Wiyrkomi Corporation
Schabs Xalot	3	0	Colelie	Survey Station	Roden Shipyards
Ampsin Achippon	4	0	Colelie	3. Gate im PLEX	Combined Harvest
Sebast Mathon	3	-20	Deltole	Planet VI – Moon 1	University of Caille
Krester Rupptofs	3	0	Deltole	Municipal Junkyard	Trust Partners
Wrtuk Formur	4	0	Deltole	Municipal Junkyard	Trust Partners
Veko Tallaja	2	0	Fluekele	Central Administration	Wiyrkomi Corporation
Aminn Flosin	3	0	Fluekele	Central Administration	Roden Shipyards
Nilla Elermare	3	0	Fluekele	CG Roden Shipyard's Outpost	Roden Shipyards
Onreun Coen	3	0	Fluekele	Central Administration	Federal Int. Office
Ardoen Dasaner	2	0	Jolia	Grand Future Info Center	Roden Shipyards
Gara Kort	4	0	Jolia	Grande Future Info Center	Wiyrkomi Corporation
Trex Ameisoure	2	0	Parchanier	Latent Transmitter	Salvation Angels
Drusk Amakkit	3	0	Parchanier	Latent Transmitter	Thukker Mix
Drone Mind	1	0	Parchanier	Planet VI – Moon 5	Outer Ring Ex.Mi.O

GALLENTE: АГЕНТЫ С BPC

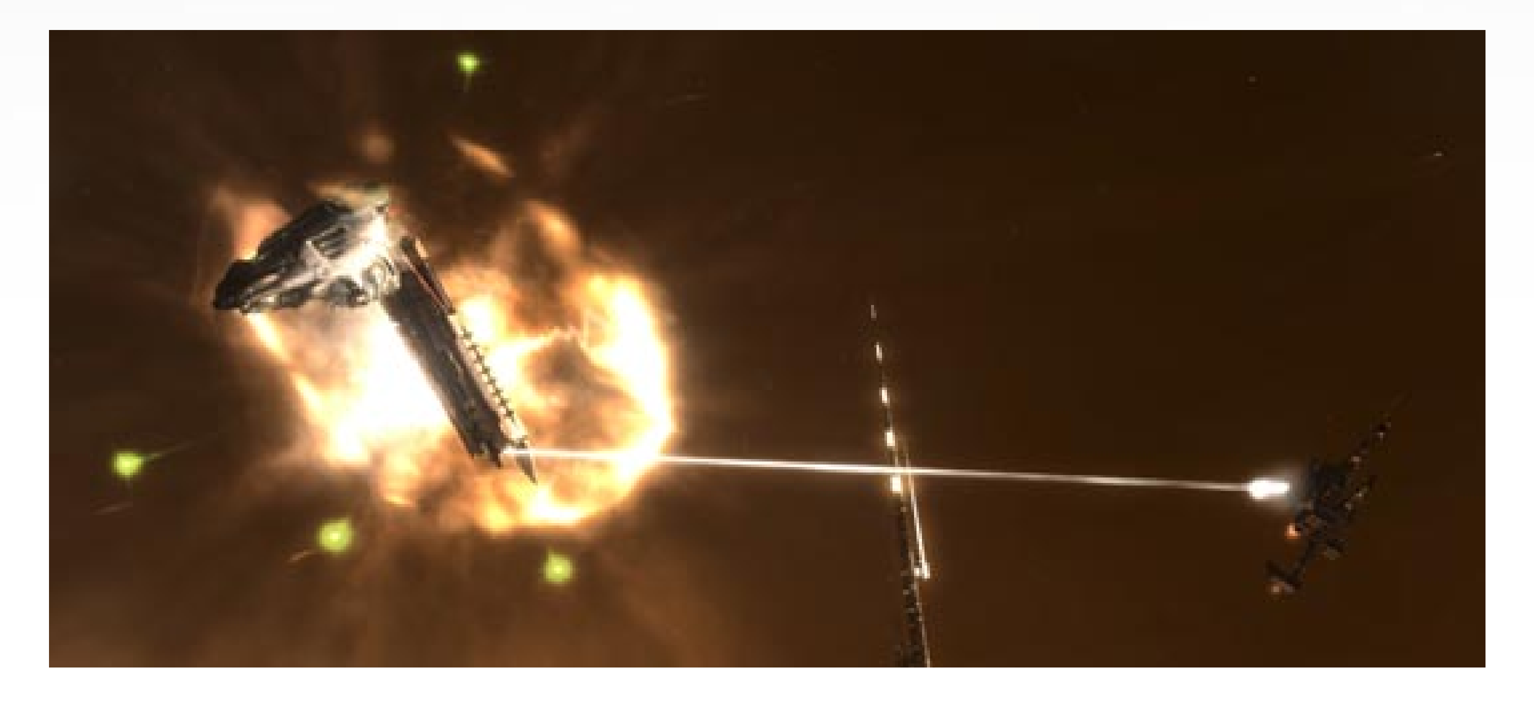
Агенты, перечисленные в таблице, в качестве награды Вы получаете BPC (2 запуска, 0 ME/PE) для фракционных frigate, cruiser и battleship (при достаточном уровне репутации, бонусы навыков не действуют).

ИМЯ АГЕНТА	УРОВЕНЬ	КАЧЕСТВО	СИСТЕМА	ЛОКАЦИЯ	НЕОБ. ПРЕД.	НЕОБХ. РЕПУТ.	НАГРАДА (BPC)
Jordan Usquen	4	20	Jolia	Augnais Gate	30 Serpentis	8.5	Gallente Faction frigate
Babalu Wrezka	4	20	Jolia	Augnais Gate	30 Serpentis	9.2	Gallente Faction cruiser
Timmothy Sawyr	4	20	Jolia	Augnais Gate	30 Serpentis	9.9	Gallente Faction battleship

DATACENTER AGENTS

См. описание для расы Amarr.

ИМЯ АГЕНТА	УРОВЕНЬ	КАЧЕСТВО	СИСТЕМА	ЛОКАЦИЯ	КОРПОРАЦИЯ
Jaak Rozake	1	0	Muer	State Data Center	Federation Navy
Maray Ygier	1	0	Muer	State Data Center	FedMart
Blique Hazardt	1	20	Muer	State Data Center	Federation Navy
Alliot Graferr	2	0	Muer	State Data Center	Federation Navy
Mobas Jouey	2	20	Muer	State Data Center	Federation Navy
Alon Ahrassine	3	0	Muer	State Data Center	Federation Navy
Amatin Chens	3	15	Muer	State Data Center	Federation Navy
Fims Artalanche	3	20	Muer	State Data Center	Federation Navy
Hana Isourin	4	-20	Muer	State Data Center	Federation Navy
Carvaire Botesane	4	0	Muer	State Data Center	Federation Navy
Oisedia Gync	4	20	Muer	State Data Center	Federation Navy
Wenda Lamort	1	0	Abenync	State Data Center	Federation Navy
Vausitte Yrier	1	0	Abenync	State Data Center	FedMart
Beteux Maron	1	0	Ekuenbiron	State Data Center	Federation Navy
Etien Duloure	1	0	Ekuenbiron	State Data Center	FedMart



КОСМОС

MINMATAR

КОСМОС расы Minmatar - это территория в пределах созвезди Ani. Доступны следующие агенты:

	ИМЯ АГЕНТА	УРОВЕНЬ	КАЧЕСТВО	СИСТЕМА	ЛОКАЦИЯ	КОРПОРАЦИЯ
Minmatar	Tzumi Pokkolen	1	0	Nakugard	Reactor Factory	Poksu Mineral Group
	Mitsu Hekken	2	0	Nakugard	Reactor Factory	Sukuuvestaa Corporation
	Kraimir Mork	1	0	Nakugard	The Glass Edge	The Leisure Group
	Penda Rakken	2	0	Nakugard	The Glass Edge	Republic Parliment
	Them Burkur	2	0	Nakugard	The Glass Edge	Republic Security Services
	Dalkar Kersos	3	0	Nakugard	The Glass Edge	Krusual
	Beris Nitrus	1	0	Lanngisi	Sanctum Psychosis	Food Reliev
	Fara Bohk	1	0	Lanngisi	Sanctum Psychosis	Freedom Extension
	Remy Ouche	2	0	Lanngisi	Sanctum Psychosis	Eifyr & Co.
	Godun Sakt	3	0	Lanngisi	The Asylum	Eifyr & Co.
	Suky Karkinen	3	0	Lanngisi	The Asylum	House of Records
	Tauma Rikkiryo	1	0	Inder	Rich Man's Run	Mercantile Club
	Nina Darrchien	2	0	Inder	Rich Man's Run	The Sanctuary
	Maltheu Rochet	2	0	Inder	Dream Port	Garoun Investment Bank
	Sinogor Nitrut	2	0	Inder	Dream Port	Republic Fleet
	Vlas Takson	2	0	Inder	Dream Port	Urban Management
	Akraun Maertigor	2	0	Barkrik	The Hyperbole Nexus	Six Kin Development
	Mwaku Ristiger	3	0	Barkrik	The Hyperbole Nexus	Republic Parliament
	Jippon Frain	4	0	Barkrik	The Hyperbole Nexus	Sebiestor
	Dagras Kutill	3	0	Barkrik	The Carnival	Sebiestor
	Rozor Mothrus	3	0	Barkrik	The Carnival	Brutor Tribe
	Mazed Karadom	4	0	Barkrik	The Carnival	Joint Harvesting
	Abotur Kverkinn	2	0	Hjoramold	Lord Bastion	Vherokior Tribe
	Sungur Tyrfin	3	0	Hjoramold	Lord Bastion	Boundless Creation
	Sydri Namian	4	0	Hjoramold	Lord Bastion	Carthum Conglomerate
	Ekdit Spitek	2	0	Hjoramold	Machine Head	Urban Management
	Nabur Verkort	3	0	Hjoramold	Machine Head	Brutor Tribe
	Robikk Gurmurkur	3	0	Hjoramold	Machine Head	The Leisure Group
	Eutor Jogmundt	2	0	Traun	Thin Red Line	Minmatar Mining Corp.
	Krak Hakkars	3	0	Traun	Thin Red Line	Republic Fleet
	Poreg Murchor	4	0	Traun	Thin Red Line	Republic Fleet
	Beduim Quereg	3	0	Traun	Reclamation Wreck	Sarum Family
	Damos Ossiam	4	0	Traun	Reclamation Wreck	Kor-Azor Family
	Bukar Robaerger	3	0	Traun	Sister Camp	Brutor Tribe
	Fynnir Torsont	3	0	Traun	Sister Camp	Sisters of Eve
	Temer Rugaert	2	0	Tvink	Margin of Error	Sebiestor Tribe
	Madri Asshala	4	0	Tvink	Margin of Error	Joint Harvesting
	Hinrich Tekrawhol	3	0	Tvink	The Crystal Dust Compound	Tukker Mix
	Misnik Sarbaert	3	0	Tvink	The Crystal Dust Compound	Tukker Mix
	Nassor Tromkurt	4	0	Tvink	The Crystal Dust Compound	Guardian Angels
	Nafrid Sharum	2	0	Uriok	Assassin's Overhang	Tash-Murkon Family
	Aradin Ucham	3	0	Uriok	Assassin's Overhang	Ministry of Internal Order
	Ramakell Tikrest	3	0	Uriok	Culture Recess	Vherokior Tribe
	Sifor Patrenn	3	0	Uriok	Culture Recess	The Sanctuary
	Schebach Korten	3	0	Uriok	Insurgent Encampment	Sebiestor Tribe
	Tarak Horkund	3	0	Uriok	Insurgent Encampment	Brutor Tribe



MINMATAR: LOW-SEC КОСМОС

ИМЯ АГЕНТА	УРОВЕНЬ	КАЧЕСТВО	СИСТЕМА	ЛОКАЦИЯ	КОРПОРАЦИЯ
Ison Tiadala	4	0	Audesder	The Alliance Barracks	Republic Fleet
Tagrina Angi	3	0	Audesder	The Alliance Barracks	Sebiestor Tribe
Esordik Milt	4	0	Audesder	The Alliance Barracks	Republic Fleet
Wirdar Erazako	4	0	Audesder	The Alliance Barracks	Republic Fleet
Aville Ancare	4	0	Audesder	The Alliance Barracks	Federation Navy
Daemire Adamia	4	0	Audesder	The Alliance Barracks	ORE

MINMATAR: АГЕНТЫ С BPC

Агенты, перечисленные в таблице, в качестве награды Вы получаете BPC (2 запуска, 0 ME/PE) для фракционных frigate, cruiser и battleship (при достаточном уровне репутации, бонусы навыков не действуют).

ИМЯ АГЕНТА	УРОВЕНЬ	КАЧЕСТВО	СИСТЕМА	ЛОКАЦИЯ	НЕОБ. ПРЕД.	НЕОБХ. РЕПУТ.	НАГРАДА (BPC)
Mutama Czeik	4	20	Barkrik	Hjoramold Gate	30 Angel Silver Tags	8.5	Minmatar Faction frigate
Thora Desto	4	20	Barkrik	Hjoramold Gate	30 Angel Gold Tags	9.2	Minmatar Faction cruiser
Makor Desto	4	20	Barkrik	Hjoramold Gate	30 Angel Diamond Tags	9.9	Minmatar Faction battleship

DATACENTER AGENTS

См. описание для расы Amarr.

ИМЯ АГЕНТА	УРОВЕНЬ	КАЧЕСТВО	СИСТЕМА	ЛОКАЦИЯ	КОРПОРАЦИЯ
Rilbedur Tjar	1	0	Emolgranlan	State Data Center	Sebiestor Tribe
Hakno Lekan	1	0	Emolgranlan	State Data Center	Republic Fleet
Altan Uigot	1	20	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Frera Elgas	2	0	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Frie Tasmulo	2	20	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Adari Jammalgen	3	0	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Sanderi Ualmun	3	15	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Habad Rokusten	3	20	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Skia Alfota	4	-20	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Eget Skovilen	4	0	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Osidei Esama	4	20	Emolgranlan	State Data Center	Republic Security Services
Albedur Vatzako	1	0	Arlulf	State Data Center	Sebiestor Tribe
Jachael Menson	1	0	Arlulf	State Data Center	Republic Fleet
West Ludorim	1	0	Engosi	State Data Center	Sebiestor Tribe
Apheta Zenakon	1	0	Engosi	State Data Center	Republic Fleet

ВТОРЖЕНИЯ

(Автор выражает благодарность игрокам HardinSalvor и Ammzi за участие в написании главы о вторжениях. Подробнее здесь: incursionguide.wordpress.com).

Вторжение - это подвид PvE (который во многом напоминает популярный PvP). От существовавших ранее битв этого типа отличается повышенной сложностью и влиянием на сектор вселенной, в котором происходит конфликт.

Действие начинается, когда в созвездие входят силы NPC-корпорации Sansha's Nation. При этом все системы в созвездии делятся на несколько типов: staging (разведка), vanguard (авангард), assault (нападающие) и headquarters (штаб). Игроки могут собирать свои войска для борьбы с силами Sansha с целью их вытеснения. Если игрок находится в созвездии, на которое нападает флот Sansha, то в верхнем левом углу панели NeoCom появится соответствующий индикатор, информирующий об уровне влияния. Если он заполнится голубым, значит в системе находится mothership, и у Вас есть шанс остановить вторжение.

УЧАСТВУЙ!

Можно найти много причин, по которым следует выходить из доков и устремляться в созвездия, захваченные Sansha. Но главным доводом станет вознаграждение - ISK и очки лояльности CONCORD'а! Прибыль напрямую зависит от типа системы, которую Вы освободили от Sansha. Например, в high-sec системах и с хорошим флотом Вы можете получить:

Vanguards: 10,5 млн. ISK + 1400 LP (до десяти пилотов во флоте и в системе)
Assaults: 18,2 млн. ISK + 3500 LP (до двадцати пилотов во флоте и в системе)
Headquarters: 31,5 млн. ISK + 7000 LP (до сорока пилотов во флоте и в системе)

При достаточной численности пилотов для завершения миссии потребуется от 5 до 10 (для vanguard), от 20 до 30 (для assaults) или от 35 до 50 (для headquarters) минут!

Принимая участие во вторжениях, Вы получите бесценный опыт работы в команде. Лишь представьте себя частью флота из сорока кораблей, отчаянно сражающегося против десятка тяжелых battleship и сотни кораблей поддержки. Это испытание не из лёгких! Для победы в таких битвах необходимы слаженность действий всего флота, хорошая стратегия, отлаженная цепь кораблей Logistic и много, многое другое. В одном созвездии сходятся пилоты со всех окраин мира New Eden, оставляя позади защищённые high-sec и неисследованные wormholes. Сюда устремляются корпорации, чтобы привлечь новых пилотов.

ПРИСОЕДИНЯЕМСЯ К ВТОРЖЕНИЮ!

Первые два дня после начала вторжения оказались самыми сложными. Пилоты оказались неготовы. Корабли Sansha дрались



не на жизнь, а на смерть. Они активно использовали tanking, уходили от ударов при помощи технологии warp. Всё это больше напоминало жестокие PvP-бои опытных игроков.
Состав флота Sansha зависит от типа системы:
Vanguards: 2-3 Logistics, Heavy Assault Cruiser – Tech III – Command ships – Battlecruiser, Override Transfer Array sites.
Assaults: 5-6 Logistics, огонь ведётся на расстоянии до 120 км (для уменьшения радиуса рекомендуется использовать scorpions или другие jammers.
Headquarters: 7-10 Logistics, огонь ведётся на расстоянии до 120 км (для уменьшения радиуса рекомендуется использовать scorpions или другие jammers.
Помните: выбор флота зависит от того, какой тип tanking'a Вы используете - щитом или броней. Это повышает общую эффективность.
Вы быстро поймёте, что бороться против Sansha в одиночку не просто бессмысленно, но и очень опасно. Вы рискуете потерять не только вознаграждение в виде ISK и очков лояльности, но всё своё состояние! Правильно организованный флот - это ключ к успеху.

ОБОРУДОВАНИЕ

Важно запомнить: миссии четвертого уровня - ничто по сравнению с вторжением! Забудьте обо всех своих достижениях и приготовьтесь к абсолютно новому приключению во Вселенной EVE Online!
Для участия во вторжениях приготовьтесь установить на свой корабль buffer и модули сопротивления. Ни в коем случае не используйте пассивный tanking! Если Вы выбрали tanking броней, то необходим как минимум один 1600mm Reinforced Rolled Tungsten Plates и несколько сопротивлений; для tanking'a щитом необходим shield extender и несколько сопротивлений. Модуль buffer даёт возможность кораблю logistic Вашего флота поймать Вас в прицел и начать восстановление HP. Кроме того, такое сочетание модулей позволяет выиграть несколько секунд по сравнению с tanking'ом щита.
Корабли logistics восстанавливают HP корабля, попавшего в их прицел. Чем выше Ваше сопротивление, тем меньше вероятность того, что Вам потребуется помощь. Но если такой момент настанет, не паникуйте! Просто нажмите небольшую кнопку на панели - Нужен Щит/Броня ("Need armour/shield"). Это может оказаться полезным, если Вас заблокируют (значки рядом с кораблями Sansha станут желтыми или красными).

ПОИСК БЛИЖАЙШЕГО ВТОРЖЕНИЯ

Вторжение может произойти в любом созвездии космоса (исключая Wormhole). Узнать о том, где сейчас разворачивается очередной конфликт, можно при помощи журнала или игровой карты.





Журнал:

Откройте журнал на панели NeoCom

Выберите вкладку Вторжения (Incursions)

Выберите локацию

Вы можете сортировать события по названию созвездия, в котором происходит конфликт, по количеству прыжков или другим параметрам. Использование журнала даёт некоторые преимущества при поиске по сравнению с картой.

"ЭФФЕКТ"

При вторжении во всех захваченных системах происходит снижение HP щитов, брони и capacitor'a кораблей. Освобождение системы низкого уровня снижает "эффект" и открывает доступ к борьбе за системы более высокого уровня.

Снижение сопротивления щита/брони (все виды)
Снижение урона турелей, ракет, drone и смартбомб
Блокировка cynosural fields вокруг системы
Снижение бонусов для NPC на 50%

ВТОРЖЕНИЯ

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ – SCOUT

НАЗВАНИЕ	НЕОБХ. СИЛЫ	СВЕДЕНИЯ РАЗВЕДКИ	НАГРАДЫ
Nation Industrial Proxy	3-5 пилотов	Цель: очистить колонию на астероиде от сил Sansha. Влияние на кампанию по борьбе с вторжением: минимальное.	50,000 ISK 50 CONCORD LP (каждому участнику)
Distress Beacon	3-5 пилотов	Цель: сопровождать гражданское судно класса Orca. Миссия считается завершенной только тогда, когда безопасности транспорта ничего не угрожает. Влияние на кампанию по борьбе с вторжением: минимальное.	50,000 ISK 50 CONCORD LP (каждому участнику)
Forward Reconnaissance Outpost	3-5 пилотов	Цель: уничтожить корабли Sansha, охраняющие передатчики. Как только территория будет безопасной, разведка сможет завладеть передатчиками и подключиться к инф. сети Sansha. Влияние на кампанию по борьбе с вторжением: минимальное.	50,000 ISK 50 CONCORD LP (каждому участнику)
Propaganda Cluster	3-5 пилотов	Цель: захватить штаб Sansha и подавить любое сопротивление. Влияние на кампанию по борьбе с вторжением: минимальное.	50,000 ISK 50 CONCORD LP (каждому участнику)

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ – VANGUARD

НАЗВАНИЕ	НЕОБХ. СИЛЫ	СВЕДЕНИЯ РАЗВЕДКИ	НАГРАДЫ
Nation Mining Colony	5-10 пилотов	Цель: уничтожить боевую станцию Sansha. Получите доступ к заводу по очистке руды. Взорвите астероид и доставьте захваченную руду. Цепная реакция взрыва разрушит боевую станцию.	15,000,000 ISK 2,000 CONCORD LP (каждому участнику)
Nation Commander Outpost	5-10 пилотов	Цель: уничтожить флот Sansha, базирующийся в этой системе (включая командование).	15,000,000 ISK 2,000 CONCORD LP (каждому участнику)
Override Transfer Array	5-10 пилотов	Цель: уничтожить флот Sansha, базирующийся в этой системе. В первую очередь следует избавить от кораблей logistics.	15,000,000 ISK 2,000 CONCORD LP (каждому участнику)

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ – ASSAULT

НАЗВАНИЕ	НЕОБХ. СИЛЫ	СВЕДЕНИЯ РАЗВЕДКИ	НАГРАДЫ
Overwhelmed Civilian Facility	10-20 пилотов	Цель: вступить в бой с флотом Sansha и спасти захваченных людей из рук неприятеля. Миссия считается выполненной, если транспортный корабль, подготовленный для эвакуации, полностью загружен	26,000,000 ISK 5,000 CONCORD LP (каждому участнику)
Nation Consolidation Network	10-20 пилотов	Цель: разделить флот, найти путь к зоне, в которой скрываются разведчики Sansha, и уничтожить неприятеля. Защита Sansha построена таким образом, чтобы не допустить чужих на свою территорию, однако разделение флота поможет решить эту проблему.	26,000,000 ISK 5,000 CONCORD LP (каждому участнику)
Nation Commander Stronghold	10-20 пилотов	Цель: найти командующего Sansha и убить его. Как только Вы это сделаете, флот рассеется и покинет созвездие.	26,000,000 ISK 5,000 CONCORD LP (каждому участнику)

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ – HEADQUARTERS

НАЗВАНИЕ	НЕОБХ. СИЛЫ	СВЕДЕНИЯ РАЗВЕДКИ	НАГРАДЫ
True Power Provisional Headquarters	20-40 пилотов	Цель: захватить True Power’s Mobile HQ и уничтожить его. Чтобы добраться до станции, придётся пройти три уровня безопасности. Убедитесь, что у Вас достаточно сил. Необходимо действовать быстро, иначе командующие Sansha успеют укрепить оборону.	45,000,000 ISK 10,000 CONCORD LP (каждому участнику)
True Creations Research Center	20-40 пилотов	Цель: захватить True Creations Research Center и уничтожить его. Для этого необходимо получить опытный образец секретного оружия Sansha.	45,000,000 ISK 10,000 CONCORD LP (каждому участнику)
Nation Rebirth Facility	20-40 пилотов	Цель: уничтожить флот Sansha, охраняющий завод для производства клонов. Само здание уничтожать не нужно, необходимо лишь уничтожить корабли неприятеля.	45,000,000 ISK 10,000 CONCORD LP (каждому участнику)

ВТОРЖЕНИЯ

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ – FLAGSHIP

НАЗВАНИЕ	НЕОБХ. СИЛЫ	СВЕДЕНИЯ РАЗВЕДКИ	НАГРАДЫ
The Kundalini Manifest	20-40 пилотов	Цель: найти flagship Sansha и уничтожить его. Флот Sansha перестанет оказывать сопротивление, вторжение в созвездие будет остановлено.	90,000,000 ISK 20,000 CONCORD LP (каждому участнику)
Uroborus	20-40 пилотов	Цель: найти flagship Sansha и уничтожить его. Флот Sansha перестанет оказывать сопротивление, вторжение в созвездие будет остановлено.	90,000,000 ISK 20,000 CONCORD LP (каждому участнику)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вторжение может произойти в любой момент, в любой системе, будь то опасные null-sec или охраняемые CONCORD'ом high-sec. Sansha - грубый народ, их не заботит политика. Вероятно, Вы были бы столь же безумны, если познали хотя бы малую часть их мира.

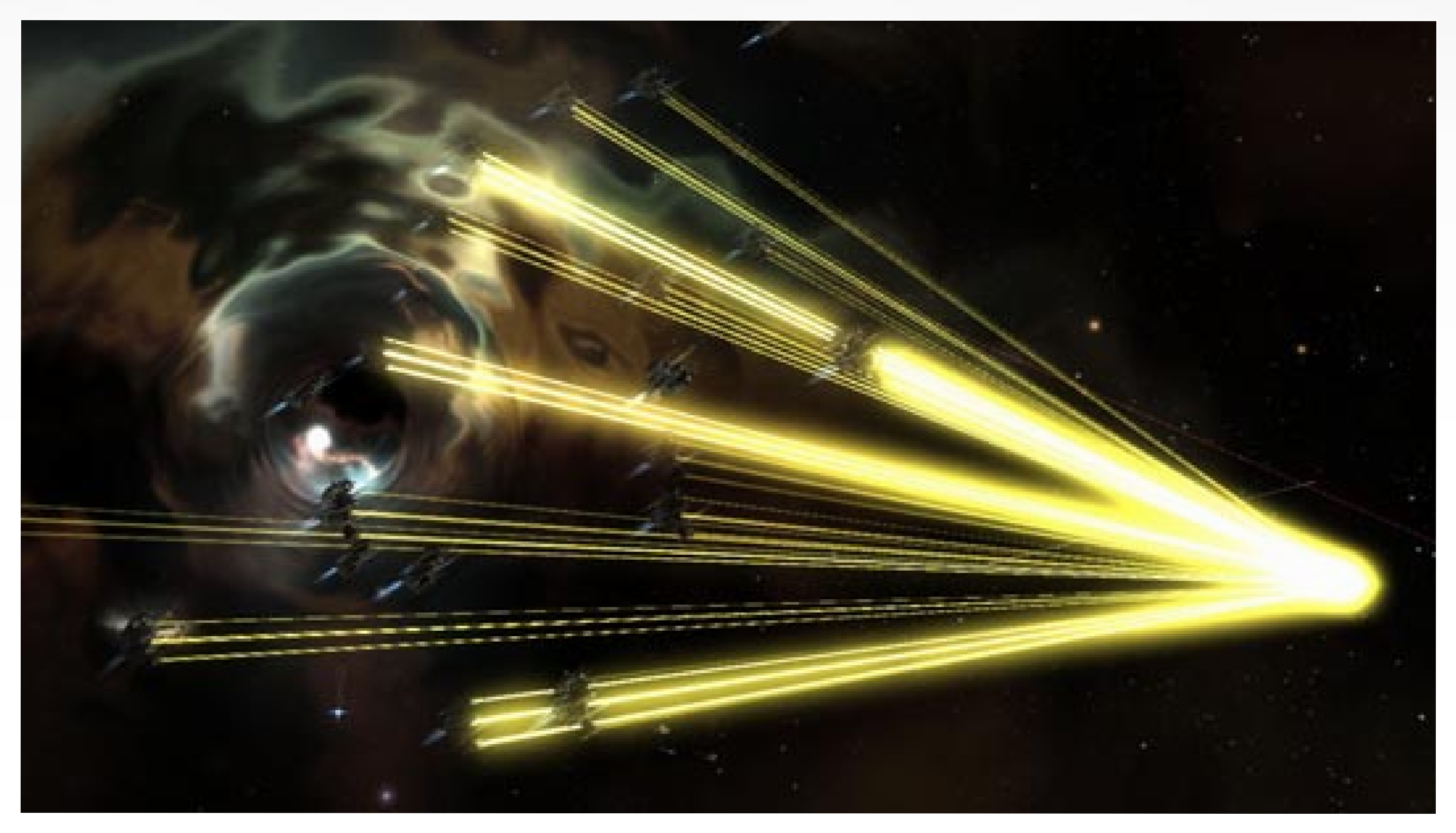
Дополнительные сведения доступны в сети Интернет (например, на сайтах eve-survival.org/wikka.php?wakka=IncursionsReports и incursionguide.wordpress.com). Если Вы заинтересовались данным видом PvE, Вы можете вступить во флот или подписаться на канал/рассылку:

Каналы

BTL Pub – о кораблях с tanking'ом щитом
The Ditanian Fleet – о кораблях с tanking'ом броней
Incursions – официальный канал CCP, посвящённый вторжениям

Рассылки

Phatt Incursions – информация и тактические советы для tanking'а щитом.
Incursion Blacklist – список известных гриферов, которых не следует принимать во флот



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПЛАНЕТАМИ


EON
ISK Vol. 1

КОСВЕННЫЙ УЩЕРБ

Невысокий плотный человек сидел за столом в своём офисе и внимательно читал I.S.K. Он обращал никакого внимания на события, происходящие за окном. Возможно, если бы он отложил книгу, то смог бы разглядеть приближающуюся опасность. Тёмное небо и гигантские вспышки молний на горизонте не предвещали ничего хорошего. Никогда прежде человечеству не приходилось сталкиваться с катастрофой подобных масштабов.

На этом человеке лежало бремя ответственности за многих людей, живущих на станции. Большая часть из них занималась тяжелой и опасной работой, за которую была обещана большая награда. Корпорация брала на себя управление разработкой новых месторождений, строительством и содержанием шахт, транспортировкой добытого сырья и переработкой его в готовые продукты. Существовала лишь одна небольшая проблема - продукты переработки необходимо было поставлять на рынок. Но как погрузить их на корабль?

Руководство чётко обозначило круг задач. Диаграммы и составленные расчёты уже сулили корпорации хорошую прибыль. Все добытые и переработанные продукты следовало загружать в контейнеры, которые при помощи ракетоносителей доставлялись на орбиту, к ожидающим их транспортным кораблям. Так всё выглядело в теории.

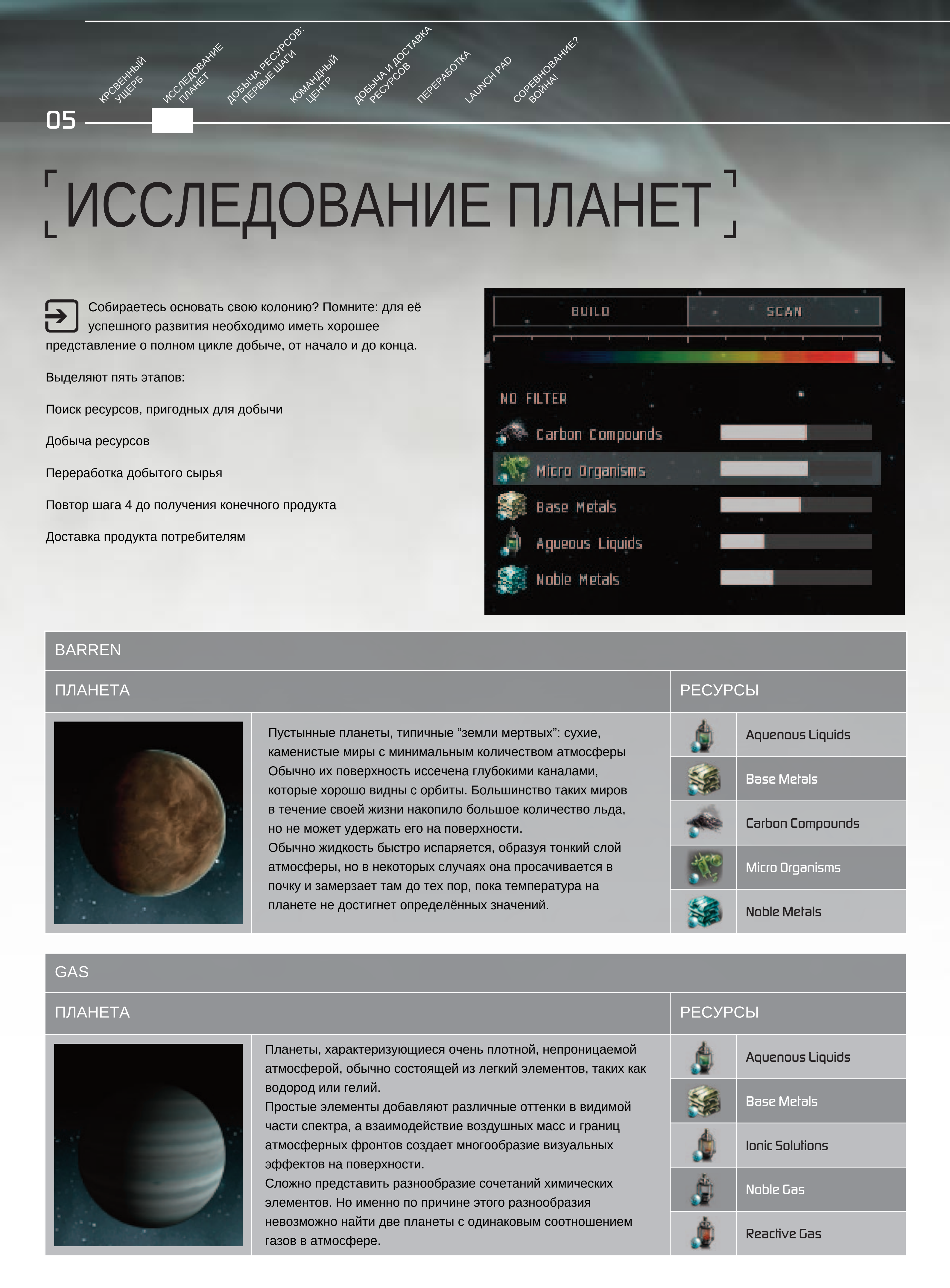
Особенности планеты и два солнца в центре системы свели к нулю шансы реализовать задуманное. Переменная сила солнечного ветра и непредсказуемость гравитационных волн, порождаемых двойной звездой, привели к нестабильности атмосферы. Каждый взлет и каждое приземление требовалось производить с невероятной математической точностью. Ошибка в одну наносекунду могла послужить причиной серьезной аварии или разрушения корабля. Эта задача оказалась невыполнимой. В результате многие ракетоносители были уничтожены.

Была ещё одна проблема. Каждые 1313 лет огромные всплески гравитационных и электромагнитных волн распространялись от центра солнечной системы, уничтожая на своем пути сооружения и людей, оказавшихся не в то время и не в том месте. Танец смерти охватывал всю галактику, не оставляя шансов на спасение. Корпорация не торопилась выделить время, деньги и ресурсы, которые позволили бы провести всесторонний анализ системы. Поэтому рабочие ничего не знали о грядущей катастрофе. И не могли знать. Платили им за добычу руды, а последний Reaper, которые мог бы предупредить о надвигающейся угрозе, был давно уничтожен. Корпорацию интересовали лишь доходы от разработки месторождений.

Добыча руды шла полным ходом; банковские счета корпорации пополнялись постоянным потоком ISK. Казалось, основная часть работы по организации колонии завершилась.

Постоянный доход был намного важнее нескольких сотен жизней рабочих отдаленной планеты.
Семьи погибших могли рассчитывать на компенсацию. Это были весьма незначительные суммы по сравнению с оборотом корпорации. Имена погибших заносили в стройные колонки электронных таблиц, указывая рядом размер выплат. Однако, согласно неписанному правилу, никто не составлял доклады о несчастных случаях. Все это позволяло максимально сократить расходы корпорации.
Буря усиливалась. Небеса, казалось, кричали людям: "СПАСАЙТЕСЬ!". Но никто не мог распознать знаки приближающейся катастрофы. Рабочие были заняты добычей. Если бы корпорации не были столь жадными, если бы удалось исследовать двойную звезду, если бы командир был осведомлен о нависшей угрозе, если бы человеческие жизни хоть что-то стоили...
Но было уже слишком поздно. В недрах двойной звезды произошёл взрыв. Гигантская, смертоносная волна, сметающая всё на своём пути, прокатилась по системе. Всего через восемь минут она достигла планеты. Это было лишь начало беды, обрушившейся на колонию.

Но на сей раз события начали развиваться по другому сценарию. Нестабильность в гравитационном поле одной звезды и огромное притяжение между солнцами привели к их столкновению и коллапсу. О дальнейшей судьбе светил можно лишь догадываться. Вероятно, на их месте возникла массивная чёрная дыра. Или систему осветила сверхновая. Никто не может сказать точно, поскольку все, кто наблюдал последние минуты жизни двойной звезды, погибли ужасной смертью. Невероятно сильное гравитационное поле чёрной дыры очень быстро притянуло бы к себе все окружающие её вещества. Конечно, жители планет не сразу почувствовали на себе последствия коллапса. В первые минуты изменилась лишь сила тяжести. Движения стали медленными, словно воздух превратился в желе. Казалось, само время начинает растягиваться. А через несколько мгновений атмосфера под действием притяжения чёрной дыры стала разряжаться.
Добыча шла полным ходом. Никто не догадывался о грядущей катастрофе. Лишь в последний момент жизни рабочие увидели вспышки молний на горизонте. Смерть настигла их так внезапно, что они не успели ничего осознать. Никто не испытывал страха, поскольку тела мгновенно распались на атомы. Никто не кричал.
В галактике больше не были ни одной живой души.
Это была опасная работа, но за неё обещали большие деньги.
Люди надеялись, что на этом удастся заработать.
Они ошиблись.



ИССЛЕДОВАНИЕ ПЛАНЕТ

Собираетесь основать свою колонию? Помните: для её успешного развития необходимо иметь хорошее представление о полном цикле добыче, от начало и до конца.

Выделяют пять этапов:

Поиск ресурсов, пригодных для добычи

Добыча ресурсов

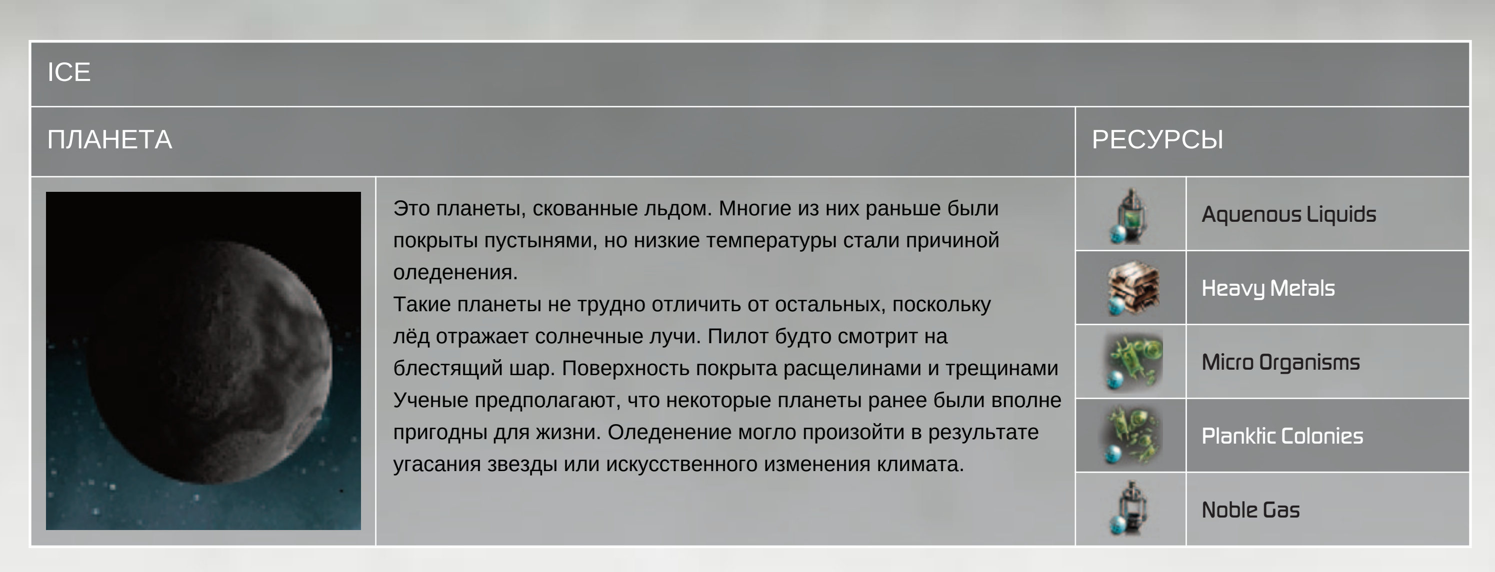
Переработка добытого сырья

Повтор шага 4 до получения конечного продукта

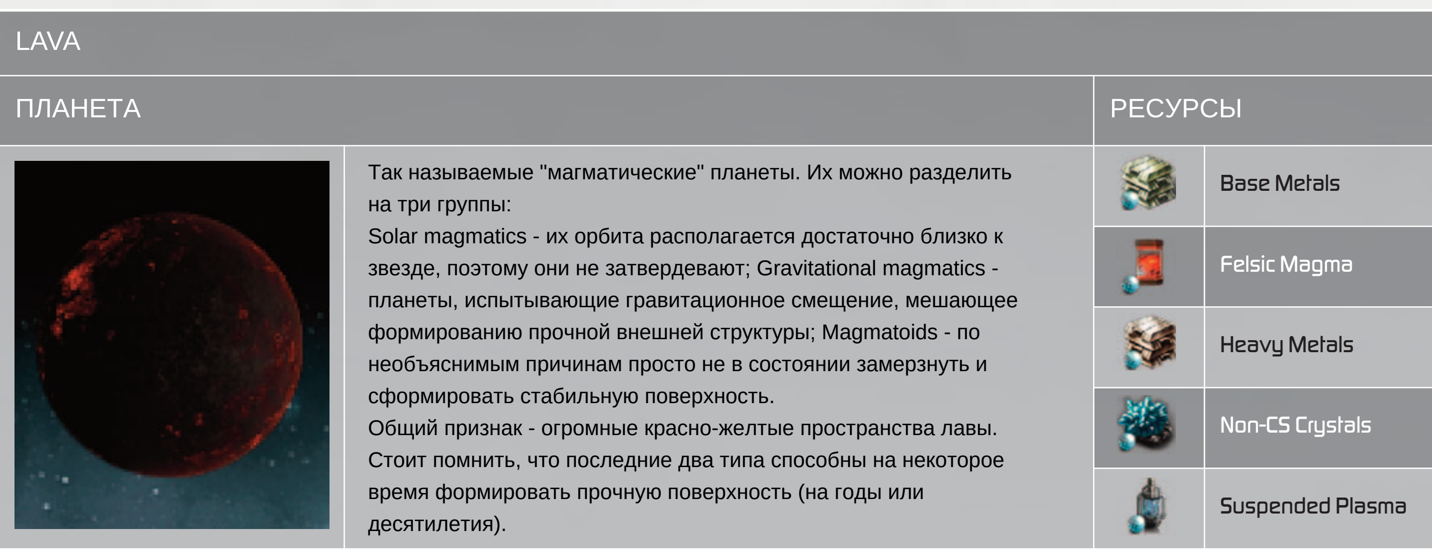
Доставка продукта потребителям

BARREN		
ПЛАНЕТА		РЕСУРСЫ
	Пустынные планеты, типичные “земли мертвых”: сухие, каменистые миры с минимальным количеством атмосферы Обычно их поверхность иссечена глубокими каналами, которые хорошо видны с орбиты. Большинство таких миров в течение своей жизни накопило большое количество льда, но не может удержать его на поверхности. Обычно жидкость быстро испаряется, образуя тонкий слой атмосферы, но в некоторых случаях она просачивается в почку и замерзает там до тех пор, пока температура на планете не достигнет определённых значений.	Aquenous Liquids Base Metals Carbon Compounds Micro Organisms Noble Metals

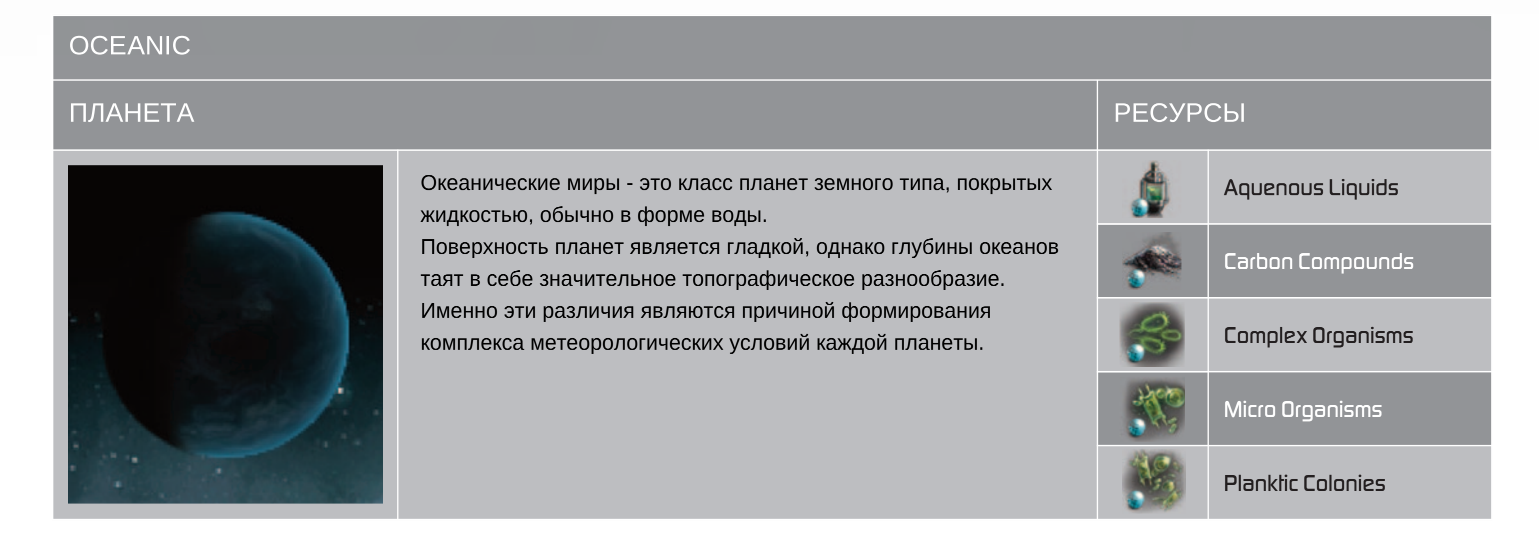
GAS		
ПЛАНЕТА		РЕСУРСЫ
	Планеты, характеризующиеся очень плотной, непроницаемой атмосферой, обычно состоящей из легкий элементов, таких как водород или гелий. Простые элементы добавляют различные оттенки в видимой части спектра, а взаимодействие воздушных масс и границ атмосферных фронтов создает многообразие визуальных эффектов на поверхности. Сложно представить разнообразие сочетаний химических элементов. Но именно по причине этого разнообразия невозможно найти две планеты с одинаковым соотношением газов в атмосфере.	Aquenous Liquids Base Metals Ionic Solutions Noble Gas Reactive Gas



ICE		
ПЛАНЕТА		РЕСУРСЫ
Это планеты, скованные льдом. Многие из них раньше были покрыты пустынями, но низкие температуры стали причиной оледенения. Такие планеты не трудно отличить от остальных, поскольку лёд отражает солнечные лучи. Пилот будто смотрит на блестящий шар. Поверхность покрыта расщелинами и трещинами Ученые предполагают, что некоторые планеты ранее были вполне пригодны для жизни. Оледенение могло произойти в результате угасания звезды или искусственного изменения климата.		Aquenous Liquids
		Heavy Metals
		Micro Organisms
		Planktic Colonies
		Noble Gas



LAVA		
ПЛАНЕТА		РЕСУРСЫ
Так называемые "магматические" планеты. Их можно разделить на три группы: Solar magmatics - их орбита располагается достаточно близко к звезде, поэтому они не затвердевают; Gravitational magmatics - планеты, испытывающие гравитационное смещение, мешающее формированию прочной внешней структуры; Magmatoids - по необъяснимым причинам просто не в состоянии замерзнуть и сформировать стабильную поверхность. Общий признак - огромные красно-желтые пространства лавы. Стоит помнить, что последние два типа способны на некоторое время формировать прочную поверхность (на годы или десятилетия).		Base Metals
		Felsic Magma
		Heavy Metals
		Non-CS Crystals
		Suspended Plasma



OCEANIC		
ПЛАНЕТА		РЕСУРСЫ
Океанические миры - это класс планет земного типа, покрытых жидкостью, обычно в форме воды. Поверхность планет является гладкой, однако глубины океанов таят в себе значительное топографическое разнообразие. Именно эти различия являются причиной формирования комплекса метеорологических условий каждой планеты.		Aquenous Liquids
		Carbon Compounds
		Complex Organisms
		Micro Organisms
		Planktic Colonies

ИССЛЕДОВАНИЕ ПЛАНЕТ



PLASMA		
ПЛАНЕТА		РЕСУРСЫ
	"Плазменные планеты" захватили умы художников и служат причиной многочисленных споров среди физиков, которые не могут найти научное объяснение существованию такого феномена. Каменистые планеты с правильной атмосферой и магнитным полем. При повышенной солнечной радиации на их поверхности образуются сильные плазменные шторма. Это происходит из-за отсутствия электронов в некоторых атомах атмосферных газов. Шторма выжигают поверхность планеты, делая её чёрной как ночь.	Base Metals Heavy Metals Noble Metals Non-CS Crystals Suspended Plasma

STORM		
ПЛАНЕТА		РЕСУРСЫ
	Миры земного типа. Их можно спутать с газовыми планетами, поскольку они имеют плотную непрозрачную атмосферу. Однако есть значительные отличия: атмосфера штормовых планет относительно неглубока, состоит преимущественно из большого количества комплексных химических элементов; основная масса планеты - это каменистый шар земного типа. Название они получили из-за межконтинентальных электрических штормов, которые можно наблюдать даже в верхних слоях атмосферы.	Aquenous Liquids Base Metals Ionic Solutions Noble Gas Suspended Plasma

TEMPERATE		
ПЛАНЕТА		РЕСУРСЫ
	Планеты, пригодные для жизни. Основное преимущество - умеренная температура. Планеты со сложившейся, стабильной экосистемой. Именно им отдают предпочтение при организации колоний, поскольку они наиболее пригодны для проживания. Как результат, большая часть густонаселенных планет принадлежит к этому типу.	Aquenous Liquids Autotrophs Carbon Compounds Complex Organisms Micro Organisms

РЕСУРСЫ	ПЛАНЕТА							
	BARREN	GAS	ICE	LAVA	OCEANIC	PLASMA	STORM	TEMPERATE
Aquenous Liquids	✓	✓	✓	X	✓	X	✓	✓
Autotrophs	X	X	X	X	X	X	X	✓
Base Metals	✓	✓	X	✓	X	✓	✓	X
Carbon Compounds	✓	X	X	X	✓	X	X	✓
Complex Organisms	X	X	X	X	✓	X	X	✓
Felsic Magma	X	X	X	✓	X	X	X	X
Heavy Metals	X	X	✓	✓	X	✓	X	X
Ionic Solutions	X	✓	X	X	X	X	✓	X
Micro Organisms	✓	X	✓	X	✓	X	X	✓
Noble Gas	X	✓	✓	X	X	X	✓	X
Noble Metals	✓	X	X	X	X	✓	X	X
Non-CS Crystals	X	X	X	✓	X	✓	X	X
Planktic Colonies	X	X	✓	X	✓	X	X	X
Reactive Gas	X	✓	X	X	X	X	X	X
Suspended Plasma	X	X	X	✓	X	✓	✓	X

ИССЛЕДОВАНИЕ ПЛАНЕТ

Район поиска (0.0, low-sec, high-sec или Червоточина) имеет огромное значение, поскольку от этого зависит результат. В следующей таблице содержаться сведения о количестве планет различного типа в каждом регионе (для детальной информации стоит посетить evemaps.dotlan.net):

ЛЕГЕНДА					
	Temperate		Oceanic		Storm
	Ice		Lava		Plasma
	Gas		Barren		Shattered

РЕГИОНЫ, ПРИНАДЛЕЖАЩИЕ ИМПЕРИЯМ

НАЗВАНИЕ РЕГИОНА	Temperate	Ice	Gas	Oceanic	Lava	Barren	Storm	Plasma	Shattered
Aridia	71	117	242	12	64	86	77	7	-
Black Rise	46	63	145	17	39	44	46	7	-
The Bleak Lands	40	41	97	6	24	38	48	3	-
The Citadel	105	112	263	18	69	77	88	10	-
Derelik	123	160	359	27	96	101	130	20	-
Devoid	73	76	148	6	46	58	49	7	-
Domain	223	272	596	27	136	191	192	30	-
Essence	86	103	198	12	49	64	59	7	1
Everyshore	52	86	168	10	47	45	62	6	-
The Forge	116	143	269	13	70	92	87	12	-
Genesis	107	123	322	11	95	100	109	14	-
Heimatar	96	139	260	10	49	71	78	7	-
Kador	104	111	247	13	69	81	95	19	-
Khanid	76	135	249	15	71	88	86	13	-
Kor-Azor	69	96	167	8	53	65	59	8	-
Lonetrek	112	163	275	10	73	86	111	11	-
Metropolis	185	217	468	29	128	158	145	15	-
Molden Heath	36	43	134	7	36	46	34	3	-
Placid	76	74	208	7	43	68	88	4	-
Sinq Laison	135	159	290	17	76	96	90	12	-
Solitude	49	61	110	6	19	54	45	6	-
Tash-Murkon	120	157	311	19	81	106	99	8	-
Verge Vendor	39	59	122	4	34	49	44	2	-

РЕГИОНЫ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ИМПЕРИЙ

СОЛНЕЧНАЯ СИСТЕМА									
Branch	106	120	290	12	90	114	87	10	-
Cache	35	59	153	7	36	46	48	4	-
Catch	102	154	330	16	84	102	111	18	-
Cloud Ring	36	56	118	4	35	47	34	3	-
Cobalt Edge	51	104	193	13	54	74	68	9	-
Curse	46	65	142	12	39	62	41	9	-
Deklein	79	93	209	12	71	73	73	6	-
Delve	89	135	281	19	84	110	94	6	1
Detorid	71	133	308	12	80	92	91	10	-
Esoteria	90	113	254	23	65	75	84	16	-
Etherium Reach	82	149	305	13	83	98	105	14	-
Fade	27	36	78	5	17	26	31	6	-
Feythabolis	79	132	296	13	65	77	81	5	-
Fountain	106	173	365	18	90	113	112	8	-
Geminate	73	134	228	18	71	80	89	14	-
Great Wildlands	98	127	279	15	87	92	97	8	1
Immensea	70	117	224	18	62	78	90	12	1
Impass	42	74	143	9	33	41	47	7	-
Insmother	95	162	324	20	110	103	118	15	-
The Kalevala Expanse	66	107	208	13	48	59	72	7	-
Malpais	101	140	303	13	88	111	111	7	-
Oasa	59	117	268	12	87	90	81	8	-
Omist	43	70	126	6	41	48	44	5	-
Outer Passage	72	122	247	9	85	105	114	14	-
Outer Ring	40	83	188	10	54	55	62	11	1
Paragon Soul	41	44	119	4	38	32	37	5	-
Period Basis	29	52	130	8	22	47	41	2	-
Perrigen Falls	102	154	306	13	93	101	105	15	-
Providence	91	116	261	17	68	111	85	6	-
Pure Blind	56	134	265	13	64	76	83	7	-
Querious	83	148	295	9	90	93	101	10	-
Scalding Pass	59	148	245	6	81	74	96	7	-
The Spire	80	106	227	13	64	77	68	7	-
Stain	102	155	387	23	114	122	140	19	1
Syndicate	82	142	326	13	85	115	119	16	1
Tenal	52	88	185	13	54	70	68	12	-
Tenerifis	58	133	243	9	67	92	82	6	-
Tribute	48	79	149	8	55	68	56	8	-
Vale of the Silent	105	174	346	20	96	111	135	15	-
Venal	82	132	285	13	83	93	108	11	-
Wicked Creek	80	109	239	7	71	90	86	8	-

ИССЛЕДОВАНИЕ ПЛАНЕТ

НЕИЗВЕСТНЫЙ КОСМОС

СОЛНЕЧНАЯ СИСТЕМА	КЛАСС									
Unknown R01	1	97	191	428	22	98	141	128	11	-
Unknown R02	1	130	223	485	24	102	184	149	21	-
Unknown R03	1	51	83	166	7	36	61	77	1	-
Unknown R04	2	69	143	310	14	88	114	108	10	-
Unknown R05	2	78	129	306	16	90	107	118	13	-
Unknown R06	2	120	200	422	18	134	149	168	20	-
Unknown R07	2	40	70	155	8	37	52	55	10	-
Unknown R08	2	106	185	403	11	107	128	140	15	-
Unknown R09	3	34	77	183	11	44	43	49	9	-
Unknown R10	3	41	65	154	11	48	46	63	5	-
Unknown R11	3	76	125	243	12	69	101	93	11	-
Unknown R12	3	84	149	325	24	77	104	104	13	1
Unknown R13	3	39	59	135	6	32	56	43	8	-
Unknown R14	3	87	139	284	13	77	99	99	5	-
Unknown R15	3	45	98	172	11	47	61	54	3	-
Unknown R16	4	53	84	175	12	50	67	57	10	-
Unknown R17	4	14	37	82	3	20	26	27	2	-
Unknown R18	4	34	70	153	6	33	46	44	6	-
Unknown R19	4	84	110	299	17	89	109	90	10	-
Unknown R20	4	40	61	164	10	40	49	54	4	-
Unknown R21	4	107	166	325	28	83	112	118	14	-
Unknown R22	4	67	109	253	16	59	105	82	15	-
Unknown R23	4	26	37	81	6	25	25	32	5	-
Unknown R24	5	94	136	261	15	88	87	87	13	-
Unknown R25	5	86	144	299	17	82	113	112	7	-
Unknown R26	5	55	101	215	10	52	75	68	10	-
Unknown R27	5	46	90	205	14	52	83	80	11	1
Unknown R28	5	75	133	281	18	75	101	98	15	-
Unknown R29	5	84	123	243	11	76	107	102	11	-
Unknown R30	6	92	165	338	15	92	123	98	11	-

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ: ПЕРВЫЕ ШАГИ

Вы уже решили, что будете производить, выбрали тип планеты для освоения и даже присмотрели одну в соседней системе? Тогда пора начинать!

СКАНИРОВАНИЕ ПЛАНЕТЫ

Для выполнения сканирования сделайте щелчок ПКМ на пустой области космоса (или планете), выберите планету и пункт "Планетарный режим" ("View in Planetary Mode").
Нажмите "Сканировать" ("Scan"). Перед Вами появится список доступных ресурсов и их количество (линия рядом с названием прямо пропорциональна максимальному объёму добычи - чем больше, тем лучше).
Вы можете подсчитать примерный объём добычи выбранного ресурсов в отдельных регионах планеты при помощи цветной шкалы. Ползунки слева и справа позволяют выбирать интересующую Вас территорию; цвета - концентрацию. Синий - незначительное содержание; белый - большая концентрация выбранного ресурса, хороший объём добычи.
Как найти идеальное место для новой колонии? Нажмите "Сканировать" ("Scan"). Выберите ресурс из списка. Перемещайте ползунок к крайнему левому положению до тех пор, пока на изображении не появятся зоны, отмеченные красным. Продолжайте перемещать его, пока внутри красных не обозначаться белые зоны.
Убедитесь, что на планете нет конкурентов, с которыми, возможно, придётся делить ограниченные ресурсы. В идеале Вам необходимы две богатые области, располагающиеся на небольшом расстоянии друг от друга. Между ними можно установить Командный Центр и processor'ы. Если Вы собираетесь обрабатывать добытые ресурсы, Вам также понадобится транспортная сеть. Например, такая:

Extractor -> Processor -> Launch Pad

У этого метода имеются свои недостатки: объем сырья, добываемого при помощи Extractor, не должен превышать максимальной вместимости Processor'ов, излишки материалов будут утеряны. Но есть и преимущества. Если у Вас получится точно рассчитать выработку Extractor'ов и объём сырья, необходимый для нормального функционирования Processor'ов (чтобы избежать простоев в работе), то Вы получите выигрыш в скорости.
Есть и другой способ, требующий наличия промежуточных пунктов. Увеличиваются затраты на транспортировку, но при этом мы можем производить одновременно несколько продуктов.

Добытое сырье поступает в Launch Pad, откуда перераспределяется в зависимости от текущих потребностей Processor'ов. Например, схема может быть такой:

Extractor(s) —> Launch Pad —> Basic Processor —>

Launch Pad —> Advanced Processor —> Launch Pad

В данном случае конечным пунктом каждого этапа обработки является Launch Pad. Это позволяет избежать потерь сырья, характерных для первого метода.

НАЙДИТЕ САМОЕ БОГАТОЕ МЕСТОРОЖДЕНИЕ И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО НА ПЛАНЕТЕ НЕТ КОНКУРЕНТОВ, С КОТОРЫМИ, ПРИДЁТСЯ ДЕЛИТЬ ОГРАНИЧЕННЫЕ РЕСУРСЫ

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ: ПЕРВЫЕ ШАГИ

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

Начать освоение планет можно и без специальных навыков, но Ваши возможности будут ограничены (к примеру, Вы не сможете использовать хорошее оборудование).
Interplanetary Consolidation: С каждым новым навыком Вы можете строить на один Командный Центр больше (максимум - 6, не более одного для каждой планеты). Не доступен на Trial-аккаунтах.
Command Center Upgrades: Каждый новый уровень повышает качество Командного Центра и увеличивает количество доступных для установки Extractor'ов и Processor'ов. Навык не доступен на Trial-аккаунтах.
Remote Sensing: Возможность собирать и анализировать данные удаленного сканирования со спутников на орбите планеты; более качественная разведка. Уровень навыка определяет максимальную дистанцию сканирования:

Уровень I: Один световой год

Уровень II: Три световых года

Уровень III: Пять световых лет

Уровень IV: Семь световых лет

Уровень V: Девять световых лет

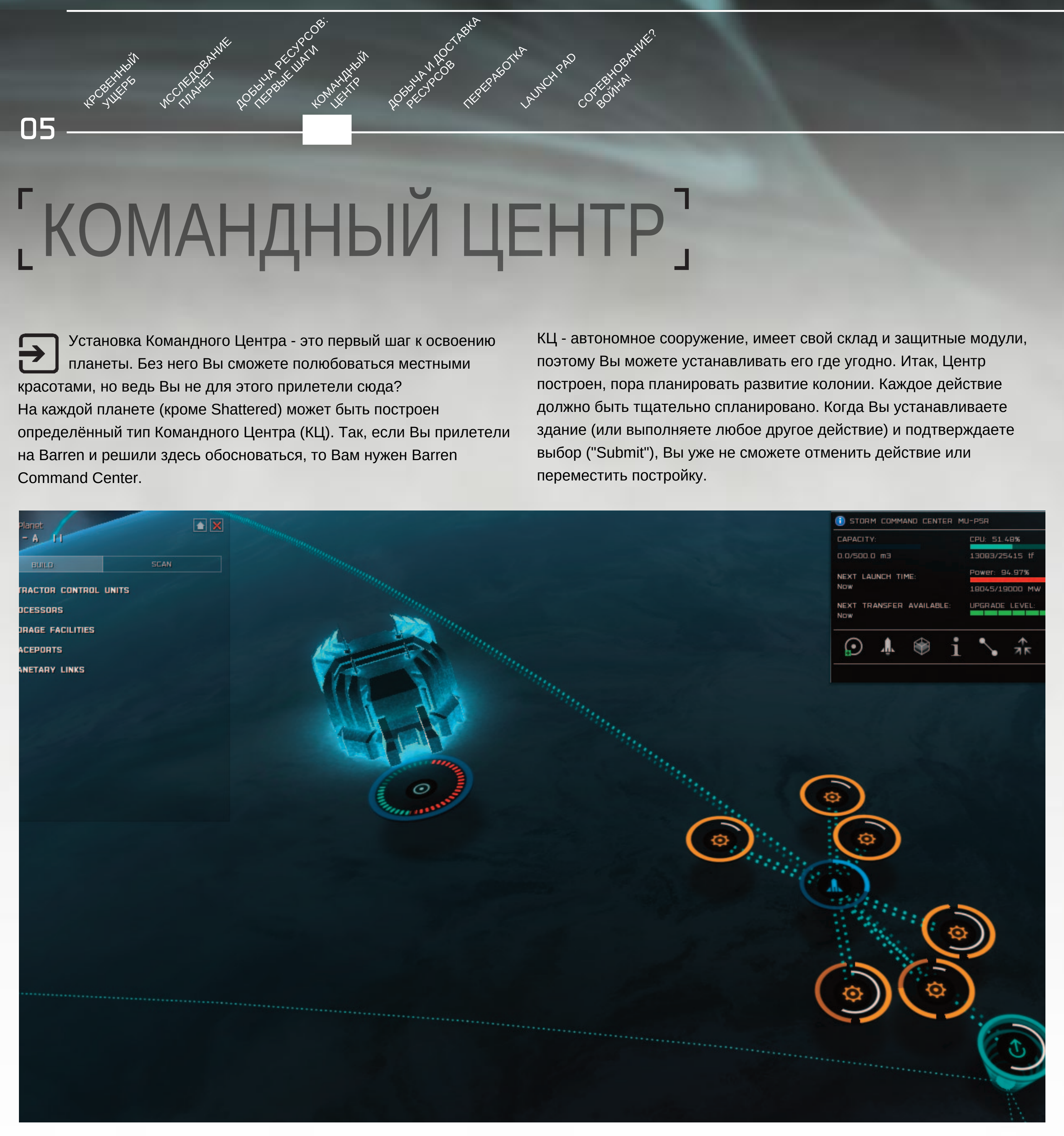
Planetology: Увеличивает точность сканирования, что позволяет лучше проводить разведку местности. На шкале сканера появляются новые цвета. Это позволяет более точно определять максимальный объём добычи, который можно получить с выбранной локации.

Advanced Planetology: Аналогичен предыдущему навыку. Увеличивает точность сканирования, что позволяет лучше рассчитать объём добычи.

КОМАНДНЫЙ ЦЕНТР

Установка Командного Центра - это первый шаг к освоению планеты. Без него Вы сможете полюбоваться местными красотами, но ведь Вы не для этого прилетели сюда?
На каждой планете (кроме Shattered) может быть построен определённый тип Командного Центра (КЦ). Так, если Вы прилетели на Barren и решили здесь обосноваться, то Вам нужен Barren Command Center.

КЦ - автономное сооружение, имеет свой склад и защитные модули, поэтому Вы можете устанавливать его где угодно. Итак, Центр построен, пора планировать развитие колонии. Каждое действие должно быть тщательно спланировано. Когда Вы устанавливаете здание (или выполняете любое другое действие) и подтверждаете выбор ("Submit"), Вы уже не сможете отменить действие или переместить постройку.



Начиная с патча Incursion 1.1.0 каждый КЦ имеет шесть уровней, которые различаются потреблением CPU и Powergrid, объёмом контейнера и требованиями к навыкам игрока.

УРОВЕНЬ КЦ	CPU	PG	НЕОБХОД. НАВЫК	УЛУЧШЕНИЕ (С УРОВНЯ BASIC)	УЛУЧШЕНИЕ (С ПРЕДЫДУЩЕГО УРОВНЯ)
Basic	1675 ед.	6000 MW	-		
Limited	7057 ед.	9000 MW	CC Upgrades I	580,000 ISK	580,000 ISK
Standard	12,136 ед.	12000 MW	CC Upgrades II	1,510,000 ISK	930,000 ISK
Improved	17,215 ед.	15000 MW	CC Upgrades III	2,710,000 ISK	1,200,000 ISK
Advanced	21,315 ед.	17000 MW	CC Upgrades IV	4,210,000 ISK	1,500,000 ISK
Elite	25,415 ед.	19000 MW	CC Upgrades V	6,310,000 ISK	2,100,000 ISK

ИНФРАСТРУКТУРЫ

После установки КЦ на выбранной планете необходимо построить следующие сооружения:

НАЗВАНИЕ	ОПИСАНИЕ
Extractor Control Unit	Сооружение, необходимо для добычи сырья (свой Extractor Control Unit для каждого типа добываемого ресурса)
Extractors	Подключаются напрямую к Extractor Control Unit. Потребляют CPU и Powergrid
Processors	Сооружения, в которых происходит очистка добытого сырья
Basic Industry Facility	Создают полуфабрикаты (Processed Material) для продажи . Время цикла - 30 минут
Advanced Industry Facility	Из полуфабрикатов создают товары широкого потребления (Refined Commodities), которые могут быть переработаны в специализированные изделия (Specialized Commodities). Цикл - один час
High Tech Production Plant	Доступен только на планетах Barren и Temperate. Создают улучшенные изделия (Advanced Commodities) на основе специализированных. Цикл - один час
Storage Facility	Служит для хранения добытых и переработанных ресурсов
Launch Pad	Соединяет колонию и модуль Customs Office, который находится на орбите. Если нет доступного Customs Office, можно отправлять ваши товары непосредственно в космос (но тогда их придётся искать самостоятельно). Без Launch Pad нельзя экспортировать и импортировать товары (и, соответственно, Вы не сможете связываться с модулем Customs Office)
Planetary Links	Вам может показаться, что Planetary Links не нужны, однако это не так. Без них невозможно транспортировать материалы между производственными сооружениями. Потребляют CPU и Powergrid. Величина потребления определяется длиной Planetary Links и количеством имеющихся улучшений.
Customs Office	Сооружение Космической Налоговой Службы (Space IRS). Является частью планетной инфраструктуры (игроки её создавать не могут); добывающая станция в открытом космосе

В таблице ниже указано потребление ресурсов различными сооружениями:

СООРУЖЕНИЕ	PG	CPU	ЦИКЛ	ОБЪЁМ КОНТЕЙНЕРА	ЦЕНА
Extractor Control Unit	2600 MW	400 ед.	1 час - 14 дней	-	45,000 ISK
Extractor	550 MW	110 ед.	1 час - 14 дней	-	-
Storage Facility	700 MW	500 ед.	-	5000 m3	250,000 ISK
Basic Industry Facility	800 MW	200 ед.	1800 сек.	120 m3	75,000 ISK
Advanced Industry Facility	700 MW	500 ед.	3600 сек.	variable	250,000 ISK
High Tech Production Plant	400 MW	1100 ед.	3600 сек.	variable	425,000 ISK
Launch Pad	700 MW	3600 ед.	-	10,000 m3	900,000 ISK
Link	0.26 MW/km	0.36 ед./km	-	-	различный

ДОБЫЧА И ДОСТАВКА РЕСУРСОВ

Для добычи ресурсов Вам потребуется один или более extractor control units, несколько extractors и, вероятно, links (для транспортировки добытого сырья к месту хранения или дальнейшей переработки). При установке ECU Вы увидите серый круг, отделяющий область добычи, в пределах которой могут быть установлены extractors. Поэтому правильный выбор области добычи - это ключ к успешному развитию колонии.
После установки ECU выберите тип ресурса, который Вы собираетесь добывать. Кроме того, необходимо установить от одного до десяти extractors (их ещё называют Extractor Head Units). Затем следует указать материал и радиус зоны добычи. От них будут зависеть продолжительность цикла и количество извлекаемых ресурсов. Если Вы не планируете использовать Командный Центр для складирования сырья и материалов, то нет нужды проводить к нему транспортную сеть. Многие отдают предпочтение Storage Facilities, поскольку они идеально подходят для хранения ресурсов.
На диаграмме можно посмотреть зависимость объема добычи от продолжительности цикла (принимаемые значения: от 1 часа до 14 дней). Здесь отображается продолжительность одного и общее время всех циклов, а также объем добычи за цикл и за весь период.

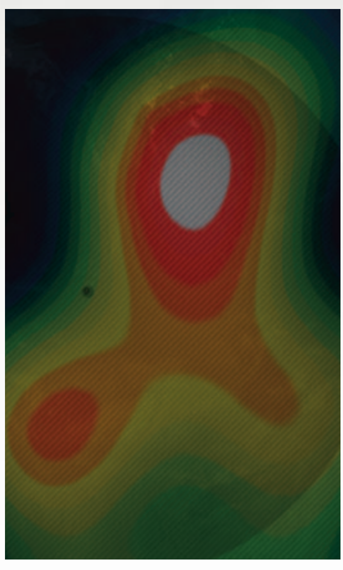
Если ECU расположены слишком близко друг к другу, то эффективность их работы снизится. Этого можно избежать, уменьшив зону добычи или переместив несколько extractors.
После выбора оптимального режима добычи не забывайте подтверждать изменения нажатием "Submit". Но это ещё не всё.
Как только в ECU заканчивается место, выделенное для хранения ресурсов, Вы начинаете нести убытки, поскольку добытые ресурсы попросту пропадают. Игрок не может связывать для склада, extractor'a или фабрики для прямого обмена материалами между ними. Единственный способ - использовать Expedited Transfer. Метод позволяет перемещать ресурсы вручную, используя Launch pad или storage facilities в качестве перевалочного пункта.



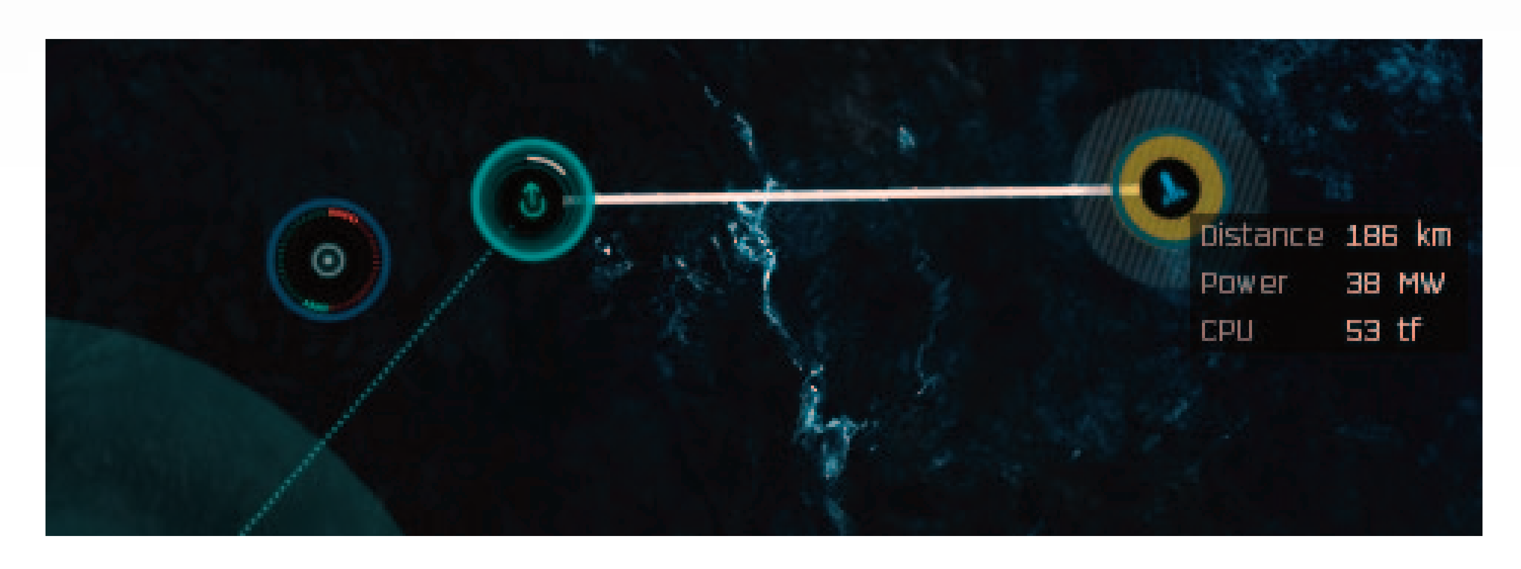
ТРАНСПОРТИРОВКА СЫРЬЯ

Сырье, которое добыли extractors, необходимо доставлять в storage facility, launch pad или к ближайшему processor'y. Создать транспортную сеть можно двумя способами:
Щелкните на начальном пункте (в данном случае это будет extractor), выберите иконку Links, затем - Создать Link. Переместите конец белой линии к месту назначения.
Другой способ: щелкните ПКЛ на начальном пункте маршрута, выберите Создать Link и переместите белую линию к месту назначения. Щелчок ЛКМ создаст Links.
В обоих случаях Вы увидите информацию о количестве CPU и Powergrid, необходимом для строительства. Не забывайте сохранять изменения нажатием кнопки "Submit". Совет: несколько extractors могут быть соединены с одним или несколькими storage facility. Это обеспечивает непрерывность процесса извлечения ресурсов.
В качестве штаба управления можно использовать склады (warehouses), соединенные с сооружениями для добычи и переработки сырья. При такой схеме ресурсы с extractors поступают на склад, а оттуда - на переработку.
Вы не можете транспортировать товары с шахты или склада, не имеющих Links. Когда же все сооружения соединены между собой, остается указать необходимые операции для фабрик. Для этого нажмите на иконку Schematics и выберите интересующий Вас пункт. В этом окне будет доступна информация о конечных продуктах и ресурсах, необходимых для их производства (включая количественные данные).
Итак, линия производства запущена. Остался последний пункт - хранение готовой продукции и её доставка на внешний рынок. Щелкните на фабрике, затем выберите пункт Products, укажите материал, которые необходимо доставлять на склад, и нажмите кнопку Create Route.





WAREHOUSES, СОЕДИНЕННЫЕ С СООРУЖЕНИЯМИ ДЛЯ ДОБЫЧИ И ПЕРЕРАБОТКИ СЫРЬЯ, МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАК ШТАБ УПРАВЛЕНИЯ

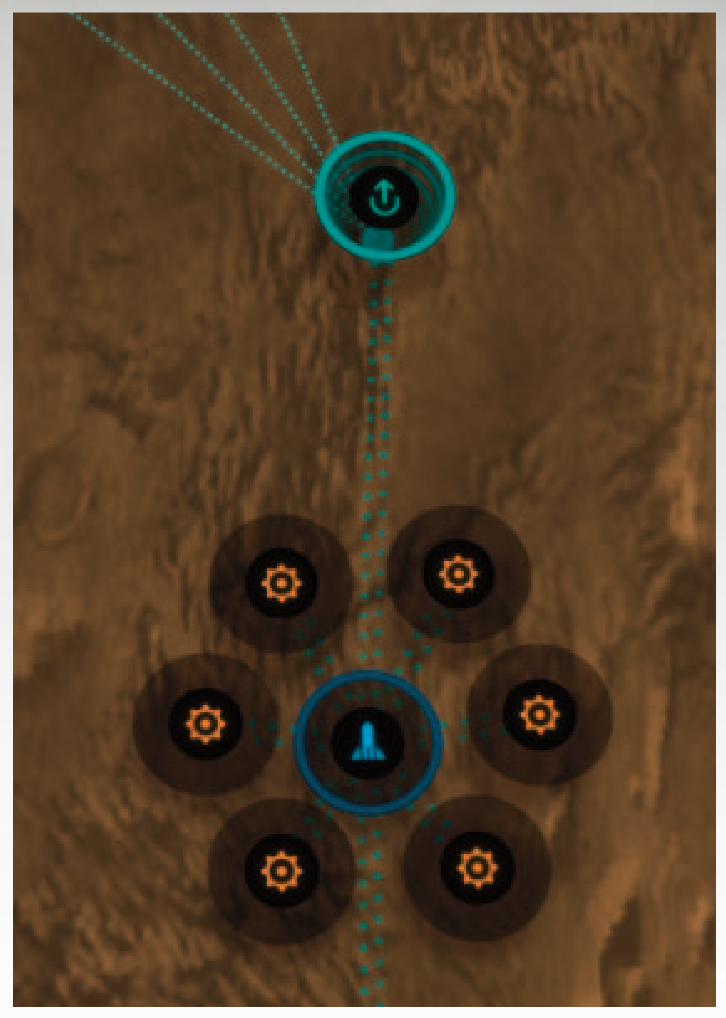


ДОБЫЧА И ДОСТАВКА РЕСУРСОВ

Представим производственную цепочку:

Extractors -> Storage Facility -> Production Facility -> Storage Facility -> Production Facility -> Launch Pad system

Вы можете задать движение сырья от шахты напрямую к Launch Pad. При этом транспортная сеть используется эффективнее, но ресурсы при этом не подвергаются обработке. Одни и те же линии используются для транспортировки различных материалов. Это позволяет снизить затраты на обслуживание Links и сократить их длину.
Как упоминалось ранее, Вы можете усовершенствовать имеющиеся Links, увеличив их вместимость. Однако это потребует ополнительных ресурсов. Если Вы используете текущие возможности Links лишь на 40%, то их модернизация станет пустой тратой средств.
В цепь производства рекомендуется включать storage facility. Это сооружение имеет объём, достаточный для временного хранения ресурсов. Таким образом, Вам не придётся беспокоиться о потерях добытого сырья в связи с нехваткой места.





Уровень Link	Название	Объем	Необходимые ресурсы									
			51 km		104 km		202 km		520 km		1049 km	
			PG	CPU	PG	CPU	PG	CPU	PG	CPU	PG	CPU
0	Нет	250 м3/ч	18	26	26	36	41	56	89	120	168	225
I	Local	500 м3/ч	28	43	47	71	80	122	190	290	372	570
II	Basic	1,000 м3/ч	40	64	69	113	124	204	302	500	599	993
III	Standard	2,000 м3/ч	51	88	94	162	171	297	422	740	842	1478
IV	Improved	4,000 м3/ч	64	114	119	215	220	400	549	1006	1097	2014
V	Fast	8,000 м3/ч	77	143	146	273	271	512	681	1294	1363	2595
VI	Expedited	16,000 м3/ч	91	173	173	335	324	632	817	1602	1637	3216
VII	Express	32,000 м3/ч	105	206	201	401	378	759	957	1928	1920	3874
VIII	Advanced	64,000 м3/ч	119	240	230	470	434	892	1101	2271	2210	4566
IX	State-of-the-Art	128,000 м3/ч	134	275	260	542	491	1031	1248	2630	2506	5289
X	Experimental	256,000 м3/ч	148	313	290	617	549	1176	1398	3003	2809	6042

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Цвета иконок могут дать очень много полезной информации. Один беглый взгляд на них может поведать о текущем состоянии процесса добычи ресурсов.

	ВНЕШНИЙ ВИД	ОПИСАНИЕ
	Линия светится жёлтым	Вы забыли нажать Submit для подтверждения строительства связи
	Линия бесцветная, не светится	Нет активных маршрутов (Route)
	Двойная линия (одна тусклая)	Транспортировка идёт в одном направлении
	Двойная светящаяся линия	Транспортировка идет в обоих направлениях
	Двойная линия (одна оранжевая со значением в %)	Показывает маршрут и степень его загруженности (в %)
	Мигающий внутренний круг белого цвета (для фабрик)	Недостаточно сырья для производства
	Светящаяся дуга внешнего круга (для storage facilities и launch pad)	Объем занятого пространства в выбранном сооружении
	Светящаяся дуга внешнего круга (для фабрик)	Показывает, сколько ресурсов (из числа необходимых) доступно для производства
	Увеличивающийся/уменьшающийся внутренний белый круг (extractors)	Идёт добыча ресурсов; круг показывает текущее состояние цикла
	Оранжевая линия со значением в %	Белые цифры - текущая нагрузка на линию; серые цифры - расчётная нагрузка; оба значения могут отображаться одновременно
	Красные и белые линии вокруг Командного Центра	Текущее потребление powergrid (красная) и CPU (синяя) Вашей колонией (зависит от мощности КЦ)
	Желтый круг на фабрике, без белых линий	Вы забыли присоединить фабрику к Вашей транспортной сети

ПЕРЕРАБОТКА

Задайте себе вопрос: что Вы будете делать с добытыми ресурсами? В EVE у Вас есть два варианта: экспортировать сырье или перерабатывать его в потребительские товары. Для второго варианта Вам понадобится Basic Industry Facilities или Advanced Industry Facilities (или оба сооружения).

PROCESSED MATERIALS

Basic Industry Facilities производит processed materials из добытого сырья.

СЫРЬЕ			PROCESSED MATERIAL			
3000 x		Micro Organisms	»»	20 x		Bacteria
3000 x		Carbon Compounds	»»	20 x		Biofuels
3000 x		Planktic Colonies	»»	20 x		Biomass
3000 x		Non-CS Crystals	»»	20 x		Chiral Structures
3000 x		Ionic Solutions	»»	20 x		Electrolytes
3000 x		Autotrophs	»»	20 x		Industrial Fibers
3000 x		Reactive Gas	»»	20 x		Oxidizing Compound
3000 x		Noble Gas	»»	20 x		Oxygen
3000 x		Suspended Plasma	»»	20 x		Plasmoids
3000 x		Noble Metals	»»	20 x		Precious Metals
3000 x		Complex Organisms	»»	20 x		Proteins
3000 x		Base Metals	»»	20 x		Reactive Metals
3000 x		Felsic Magma	»»	20 x		Silicon
3000 x		Heavy Metas	»»	20 x		Toxic Metals
3000 x		Aqueous Liquids	»»	20 x		Water


IF YOU
WORK WITH
HAZARDOUS SPACE
MINERALS THAT CONTRIBUTE
TO LONG-TERM HEATH ISSUES
FOR YOU AND YOUR CO-WORKERS
STOP!
READ EON
IT MIGHT NOT SAVE YOUR LIFE, BUT IT WILL
HELP MAKE WHAT'S LEFT OF IT WORTH LIVING
EON: THE MINER'S CHOICE

ПЕРЕРАБОТКА

REFINED COMMODITIES

Refined commodities получают из processed materials при помощи Advanced Industry Facilities.

PROCESSED MATERIALS							REFINED COMMODITIES			
40 x		Biofuels	+	40 x		Precious Metals		5 x		Biocells
40 x		Reactive Metals	+	40 x		Toxic Metals		5 x		Construction Blocks
40 x		Toxic Metals	+	40 x		Chiral Structures		5 x		Consumer Electornics
40 x		Electrolytes	+	40 x		Water		5 x		Coolant
40 x		Precious Metals	+	40 x		Toxic Metals		5 x		Enriched Uranium
40 x		Bacteria	+	40 x		Proteins		5 x		Fertilizer
40 x		Proteins	+	40 x		Biomass		5 x		Genetically Enhanced Livestock
40 x		Proteins	+	40 x		Biofuels		5 x		Livestock
40 x		Reactive Metals	+	40 x		Precious Metals		5 x		Mechanical Parts
40 x		Industrial Fibers	+	40 x		Silicon		5 x		Microfiber Shielding
40 x		Chiral Structures	+	40 x		Silicon		5 x		Miniature Electronics
40 x		Bacteria	+	40 x		Reactive Metals		5 x		Nanites
40 x		Oxydizing Compound	+	40 x		Oxygen		5 x		Oxydes
40 x		Oxydizing Compound	+	40 x		Industrial Fibers		5 x		Polyaramids
40 x		Biofuels	+	40 x		Industrial Fibers		5 x		Polytextiles
40 x		Plasmoids	+	40 x		Electrolytes		5 x		Rocket Fuel
40 x		Oxydizing Compound	+	40 x		Silicon		5 x		Silicate Glass
40 x		Plasmoids	+	40 x		Water		5 x		Superconductors
40 x		Oxygen	+	40 x		Biomass		5 x		Supertensile Plastics
40 x		Electrolytes	+	40 x		Oxygen		5 x		Synthetic Oil
40 x		Bacteria	+	40 x		Water		5 x		Test Cultures
40 x		Plasmoids	+	40 x		Chiral Structures		5 x		Transmitter
40 x		Bacteria	+	40 x		Biomass		5 x		Viral Agent
40 x		Reactive Metals	+	40 x		Water		5 x		Water-Cooled CPU

SPECIALIZED COMMODITIES

Specialized commodities получают из refined commodities при помощи Advanced Industry Facilities.

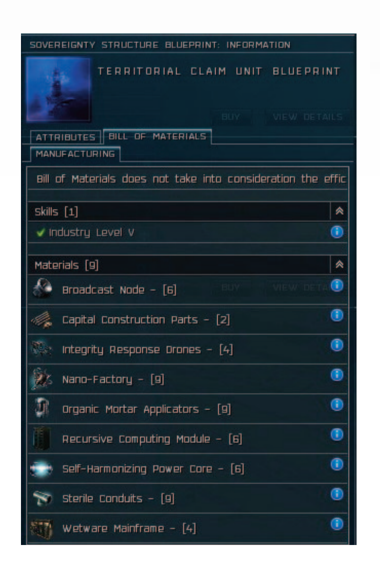
PROCESSED MATERIALS									REFINED COMMODITIES	
0 x	Oxydes	+	10 x	Coolant	+	3 x	Condensates	>>>	3 x	Biotech Research Reports
10 x	Silicate Glass	+	10 x	Rocket Fuel				>>>	3 x	Camera Drones
10 x	Oxydes	+	10 x	Coolant				>>>	3 x	Condensates
10 x	Test Cultures	+	10 x	Synthetic Oil	+	10 x	Fertilizer	>>>	3 x	Cryoprotectant Solution
10 x	Supertensile Plastics	+	10 x	Microfiber Shielding				>>>	3 x	Data Chips
10 x	Oxydes	+	10 x	Biocells	+	10 x	Super-conductors	>>>	3 x	Gel-Matrix Biopaste
10 x	Water-Cooled CPU	+	10 x	Transmitter				>>>	3 x	Guidance Systems
10 x	Polytextiles	+	10 x	Viral Agent	+	10 x	Transmitter	>>>	3 x	Hazmat Detection Systems
10 x	Polyaramids	+	10 x	Genetically Enchanced Livestock				>>>	3 x	Hermetic Membranes
10 x	Polyaramids	+	10 x	Transmitter				>>>	3 x	High-Tech Transmitters
10 x	Fertilizer	+	10 x	Polytextiles				>>>	3 x	Industrial Explosives
10 x	Biocells	+	10 x	Silicate Glass				>>>	3 x	Neocoms
10 x	Microfiber Shielding	+	10 x	Enriched Uranium				>>>	3 x	Nuclear Reactors
10 x	Supertensile Plastics	+	10 x	Mechanical Parts	+	10 x	Minature Electronics	>>>	3 x	Planetary Vehicles
10 x	Mechanical Parts	+	10 x	Consumer Electronics				>>>	3 x	Robotics
10 x	Construction Blocks	+	10 x	Miniature Electronics				>>>	3 x	Smartfab Units
10 x	Water-Cooled CPU	+	10 x	Coolant	+	10 x	Consumer Electronics	>>>	3 x	Supercomputers
10 x	Supertensile Plastics	+	10 x	Test Cultures				>>>	3 x	Synthetic Synapses
10 x	Biocells	+	10 x	Nanites				>>>	3 x	Transcranial Microcontrollers
10 x	Synthetic Oil	+	10 x	Superconductors				>>>	3 x	Ukomi Super Conductors
10 x	Livestock	+	10 x	Viral Agent				>>>	3 x	Vaccines

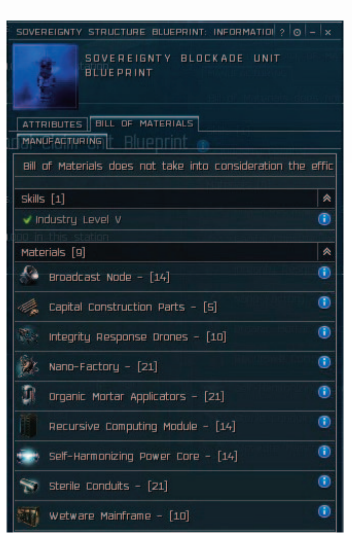
ПЕРЕРАБОТКА

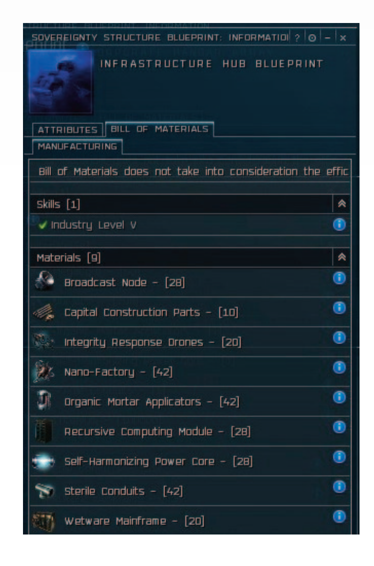
ADVANCED COMMODITIES

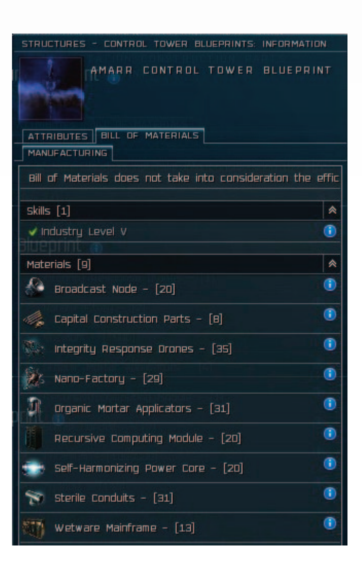
Advanced commodities получают из specialized commodities или processed materials. Для этого необходимы высокотехнологичные заводы (доступны только на планетах типа Barren и Temperate).

SPECIALIZED COMMODITIES/PROCESSED MATERIALS										ADVANCED COMMODITIES	
6 x	Neocoms	+	6 x	Data Chips	+	6 x	High-Tech Transmitters	»»	1 x	Broadcast Node
6 x	Gel-Matrix Biopaste	+	6 x	Hazmat Detection Systems	+	6 x	Planetary Vehicles	»»	1 x	Integrity Response Drones
6 x	Industrial Explosives	+	6 x	Ukomi Super Conductors	+	40 x	Reactive Metals	»»	1 x	Nano-Factory
6 x	Condensates	+	6 x	Robotics	+	40 x	Bacteria	»»	1 x	Organic Mortar Applicators
6 x	Synthetic Synapses	+	6 x	Guidance Systems	+	6 x	Transcranial Microcontrollers	»»	1 x	Recursive Computing Module
6 x	Camera Drones	+	6 x	Nuclear Reactors	+	6 x	Hermetic Membranes	»»	1 x	Self-Harmonizing Power Core
40 x	Water	+	6 x	Smartfab Units	+	6 x	Vaccines	»»	1 x	Sterile Conduits
6 x	Supercomputers	+	6 x	Biotech Research Reports	+	6 x	Cryoprotectant Solution	»»	1 x	Wetware Mainframe










EVE
IS MORE THAN
JUST A GAME
EON
IS MORE THAN JUST
A MAGAZINE

LAUNCH PAD

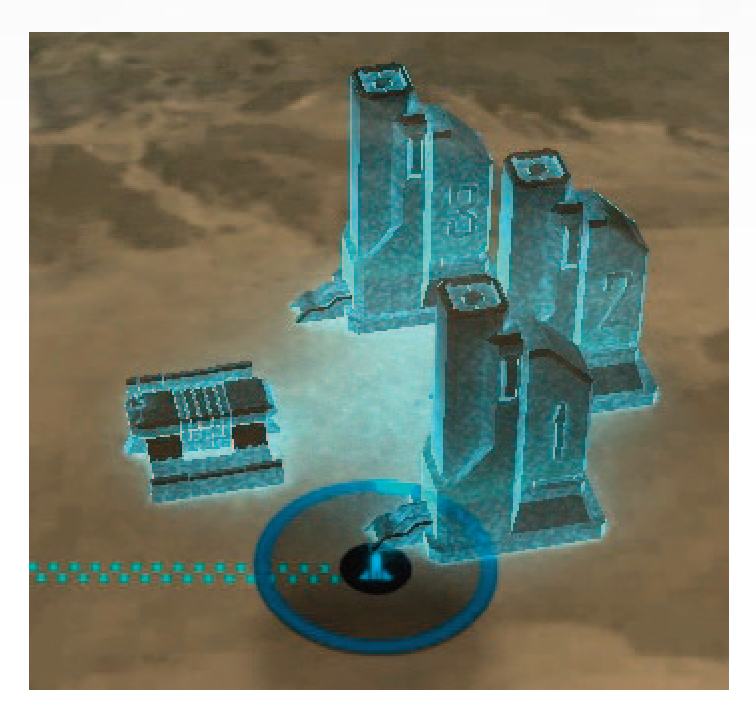
Космопорт не только облегчает задачу экспорта товаров. Это единственный способ импорта необходимого сырья. Он обладает хорошей вместимостью (10000 м3), но при этом потребляет много CPU (3600 ед.). Вы не сможете использовать Customs Office до тех пор, пока на Вашей планете не будет построен Launch Pad. Последний, в свою очередь, требует КЦ второго уровня и выше (поскольку первый уровень не может вырабатывать достаточно энергии).

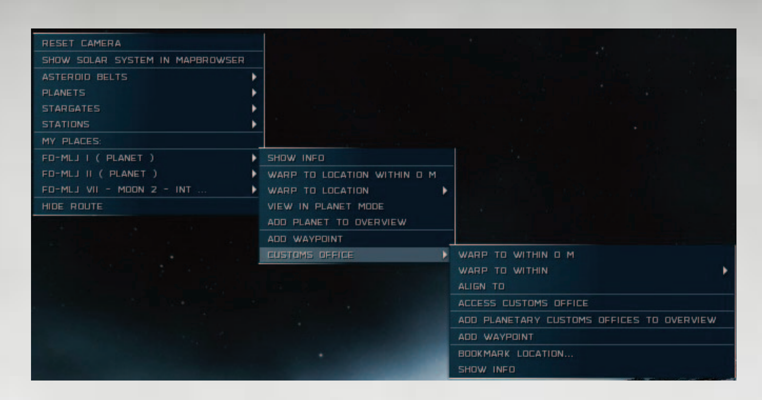
ИМПОРТ

Для производства часто требуются ресурсы, которых нет на выбранной Вами планете. В этом случае убедитесь, что в Вашем Launch Pad достаточно места, чтобы импортировать товары. Затем выберите управление планетой в меню Наука и Промышленность (Science & Industry) и используйте пункт "jump to zero", чтобы попасть в Customs Office.

Здесь Вы можете управлять экспортом и импортом товаров (объём - до 25000 м3). Щелкните ПКМ на Customs Office, выберите Открыть Ангар ("Open Hangar") и перетащите в открывшееся окно ресурсы из вашего грузового отсека. После завершения операции щелкните снова ПКМ на Customs Office и подтвердите операцию ("Access Customs Office").

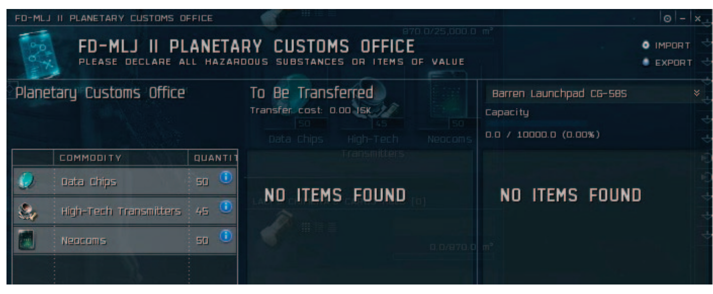
Этот же пункт меню позволяет перемещать объекты из ангара в Ваш Launch Pad. Для этого следует выбрать ресурс и нажать кнопку Добавить ("Add"). При этом он переместиться в зону объектов, подлежащих отправке на Launch Pad (средняя колонка). Нажмите Отправить на планету ("Import to Planet"), чтобы подтвердить пересылку груза.











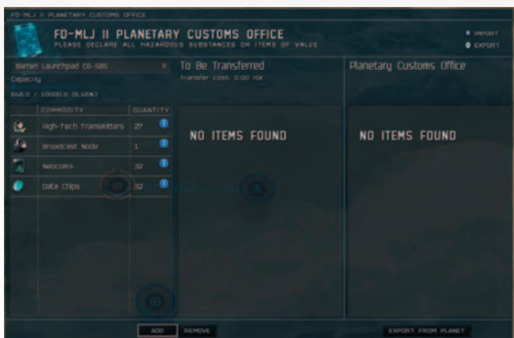
ЭКСПОРТ

Производство идет полным ходом, свободного места на складах всё меньше и возникает вопрос об экспорте продукции. Что для этого требуется? Прежде всего необходимо доставить товары на Launch Pad (который должен быть связан транспортной сетью со складом или с перерабатывающими фабриками).
Последовательность действий при экспорте товара практически такая же, что и при импорте, с той лишь разницей, что груз перемещается от планеты в Customs Office. Для начала сделайте щелчок правой клавишей мыши на Customs Office, выберите Открыть ангар ("Open Hangar"), затем - Доступ к Customs Office ("Access Customs Office"). В открывшемся окне Вы можете перемещать элементы при помощи левой клавиши мыши. Выберите Ваш Launch Pad в список на экспорт необходимые товары и подтвердите действие нажатием кнопки "Export from Planet".
После завершения операции товары будут храниться в ангаре customs office. Теперь их можно переместить в грузовой отсек Вашего корабля.

ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА

Существует и другой способ экспорта - пусковая установка Командного Центра. С её помощью можно доставить товары прямиком в космос. Её часто используют при недостатке ресурсов для строительства Launch Pad или в случае, когда customs office планеты захвачен пиратами. Недостатки способа: невозможно рассчитать место, в котором окажутся товары; объём ракеты ограничен.
Ресурсы, которые Вы собираетесь экспортировать, необходимо переместить в Командный Центр. Для этого можно использовать опцию Expedited Transfer. Она не требует создания постоянных маршрутов, но имеет некоторые ограничения.
Выбрав ресурс на складе Командного Центра, Вы добавьте его к полезному грузу ракеты. Когда все необходимые элементы загружены, активируйте пусковую установку ("Go for Launch"). При успешной завершении действия в Вашем журнале в разделе планетарного взаимодействия появится новое сообщение с информацией о местоположении груза. Вы можете можете немедленно отправиться туда или сохранить координаты в закладки. Помните, что груз находится в космосе ограниченное время, после чего исчезает.



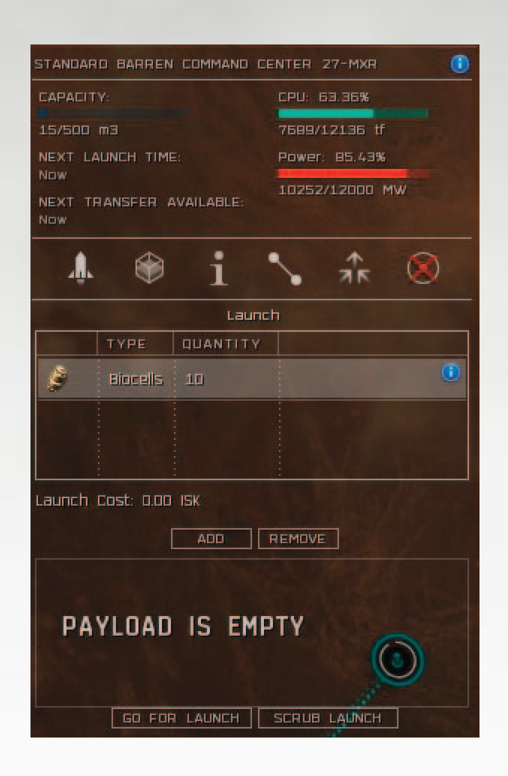




LAUNCH PAD

Экспортные ресурсы необходимо переместить в Командный Центр. Для этого можно использовать опцию Expedited Transfer. Она не требует создания постоянных маршрутов, но имеет некоторые ограничения.

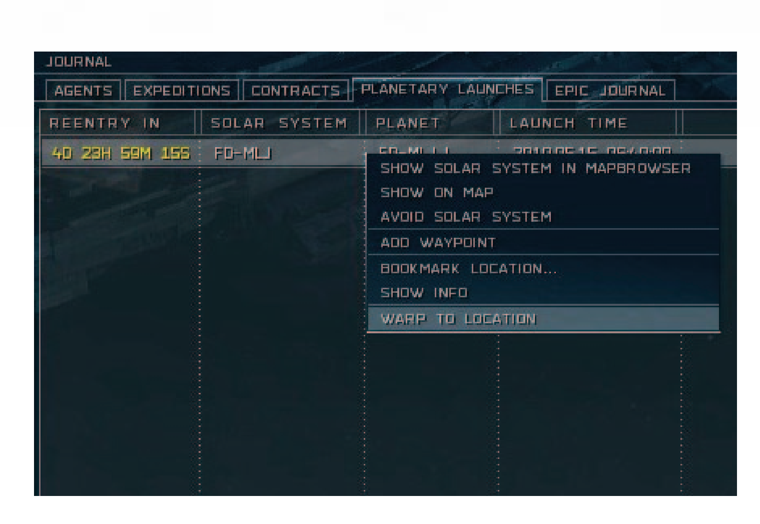
Выбрав ресурс на складе Командного Центра, Вы добавьте его к полезному грузу ракеты. Когда все необходимые элементы загружены, активируйте пусковую установку ("Go for Launch").







При успешной завершении действия в Вашем журнале в разделе планетарного взаимодействия появится новое сообщение с информацией о местоположении груза. Вы можете можете немедленно отправиться туда или сохранить координаты в закладки. Помните, что груз находится в космосе ограниченное время, после чего исчезает.





СОРЕВНОВАНИЕ? ВОЙНА!

Лучше меньше, да лучше. Один мудрец сказал: "Нельзя получить всё и сразу. Но если ты попытаешься, то сможешь получить то, что тебе нужно". Вы может колонизировать не более шести планет, на каждой из которых разрешается установить только один КЦ.
Проблема в том, что неисследованные ранее территории рано или поздно осваиваются игроками, а, значит, появляются новые Командные Центры. Кроме того, альянсы имеют право закрывать доступ к своим суверенным территориям для чужаков.
Количество ресурсов любой планеты ограничено. Поэтому невозможно бесконечно получать прибыль с одной колонии. Рано или поздно ресурсы будут исчерпаны. Если это произошло, то начнётся процесс регенерация, занимающий много времени. Игрокам порой выгоднее осваивать новую планету.
Огромное влияние на размер добычи оказывает статус безопасности системы: больше всего ресурсов находится в nullsec секторах. Как показывает практика, при создании колоний в таких системах можно получать в 5-8 раз больше прибыли по сравнению со станциями, расположенными в high-sec. Поэтому они весьма привлекательны для игроков.

ВОЙНА...

Если вещь обладает какой-либо ценностью, возможно, появятся люди, которые захотят её получить. Всегда помните об этом. Враги будут преследовать Вас, использовать bubble и устраивать засады у customs office.
Чтобы избежать подобных ситуаций, можно использовать пусковую установку Командного Центра, о которой рассказывалось ранее. Этот метод позволяет отправлять товары в открытый космос. Их точное местоположение будет известно только владельцу КЦ. Вы не попадёте в западню и при случае успеете включить warp-двигатель корабля.
Конечно, Вы можете использовать этот совет себе на пользу. Собрав команду пиратов, любой игрок способен устроить засаду у customs office, планеты или входа в систему. Но это уже совсем другая история.

ВОЙНА ЗА РЫНОК

Война в EVE ведётся не только в космосе, но и на просторах виртуального рынка. Новички, не осознающие этого, становятся жертвами других игроков. Запомните: не стоит продавать сырье, которое Вы только что добыли. Очищенные и переработанные ресурсы стоят на рынке значительно дороже и занимают меньше места в грузовом отсеке Вашего корабля.
Кроме того, объём и количество товаров напрямую влияют на размер налога, который необходимо уплатить.

СОРЕВНОВАНИЕ? ВОЙНА!

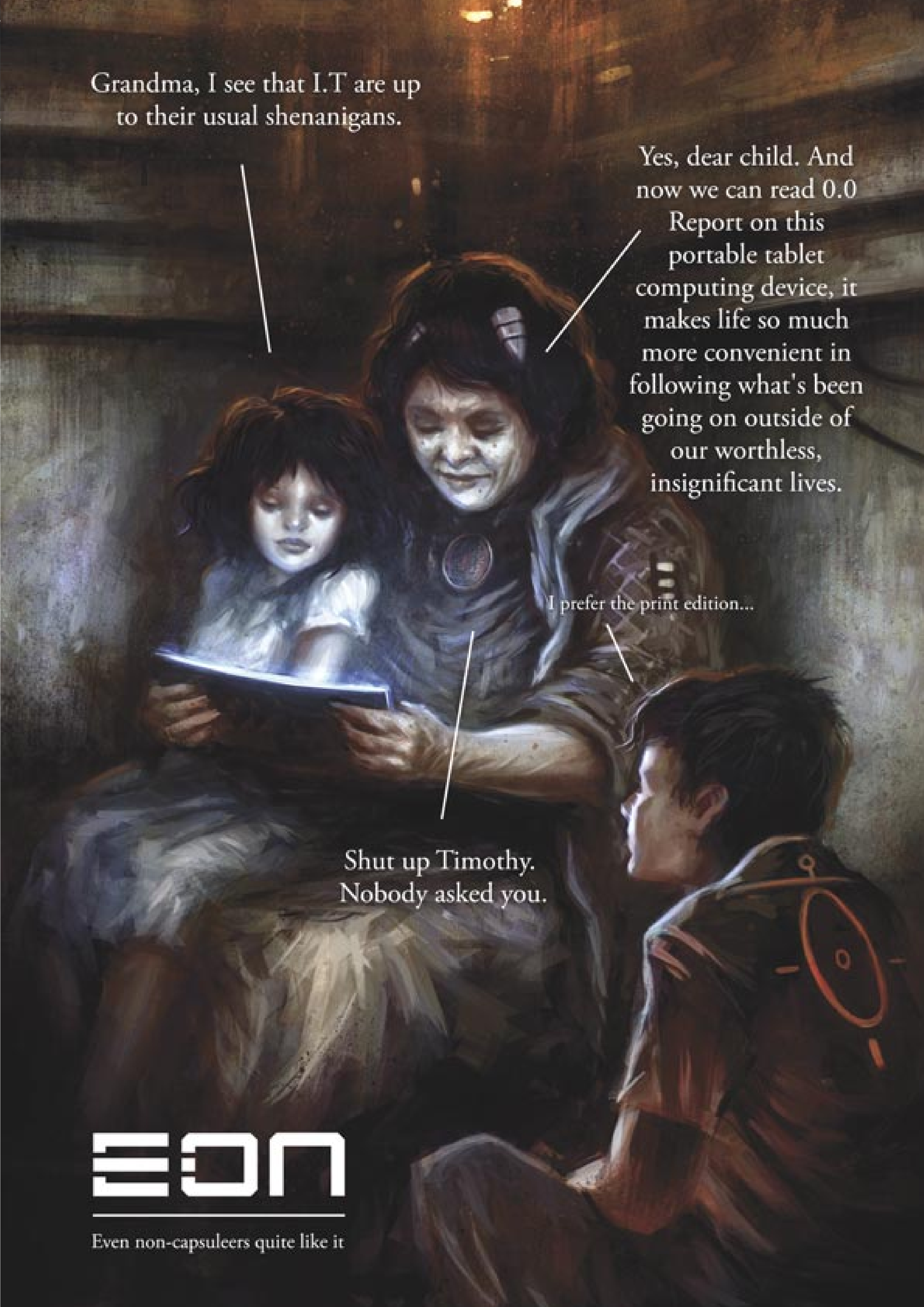
НАЛОГИ НА ЭКСПОРТ/ИМПОРТ ТОВАРОВ

Роз без шипов не бывает. Точно также не бывает и производства без налогов. Каждое действие при добыче ресурсов планеты оказывает заметное влияние на количество ISK в Вашем кошельке. Импорт, экспорт и даже транспортировка товаров могут быть очень затратными, если весь процесс плохо организован.

Вы не сможете добывать на одной планете все типы сырья (запас которого, к слову, ограничен), а оборудование будет постоянно потреблять ресурсы. Поэтому стоит уделять внимание экономии (в том числе, за счёт налаженной транспортной сети).

	СЫРЬЕ	PROCESSED MATERIALS	REFINED COMMODITIES	SPECIAL COMMODITIES	ADVANCED COMMODITIES
Налог на импорт	0.05 ISK / ед.	0.38 ISK / ед.	4.5 ISK / ед.	300 ISK / ед.	25,000 ISK / ед.
Налог на экспорт	0.1 ISK / ед.	0.76 ISK / ед.	9 ISK / ед.	600 ISK / ед.	50,000 ISK / ед.
Стоимость пуска	0.15 ISK / ед.	1.14 ISK / ед.	13.5 ISK / ед.	900 ISK / ед.	75,000 ISK / ед.
Объём товара	0.01 m3	0.38 m3	1.5 m3	6 m3	100 m3
Макс. стоимость пуска (500 м3)	7500 ISK	1500 ISK	4500 ISK	75,000 ISK	375,000 ISK
Макс. стоимость экспорта (10 000 м3)	100,000 ISK	20,000 ISK	60,000 ISK	1,000,000 ISK	5,000,000 ISK




Grandma, I see that I.T are up to their usual shenanigans.
Yes, dear child. And now we can read 0.0 Report on this portable tablet computing device, it makes life so much more convenient in following what's been going on outside of our worthless, insignificant lives.
I prefer the print edition...
Shut up Timothy. Nobody asked you.
EON
Even non-capsuleers quite like it

ПРОИЗВОДСТВО

EON ПРЕДСТАВЛЯЕТ ISK Vol. 1



В МИРЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Высокий человек с хмурм видом стоял на мостике над входом в ангар. Размер проема позволял пройти шести транспортным судам, поставленным одно на другое. Весь персонал и обслуживающие механизмы работали с невероятной точностью гармонируя друг с другом. Взгляд его был направлен куда-то очень далеко, куда то туда, где начинался этот грандиозный проект. Чей-то голос вдруг вырвал и круговорота мыслей…

"Сэр, в отделе по строительству корпуса закончились производственные блоки!" Доложил молодой инженер, явно нервничая при этом.

"Принято. У нас есть все необходимые чертежи для строительства, начинайте производство необходимых модулей ", поручил он.

Инженер кивнул. "Вас понял, Сэр, немедленно запускаю их в производство! "

" Еще момент. Используйте руду из депо номер два. " Распорядился он спокойным голосом.

"Да, сэр!" Инженер поспешил к двери, отделяющей огромный зал от остальной станции. Двери работали абсолютно бесшумно, как будто осознавая всю важность проводимых строительных работ и не желали отвлекать кого бы то ни было от производственного процесса. Уровнями ниже производственные ангары подсвечивались ярким светом. Огромные части корпуса подготавливались одна за другой. Некоторые компоненты выдавали в себе очертания защитных модулей, другие же являлись частью двигательной системы.

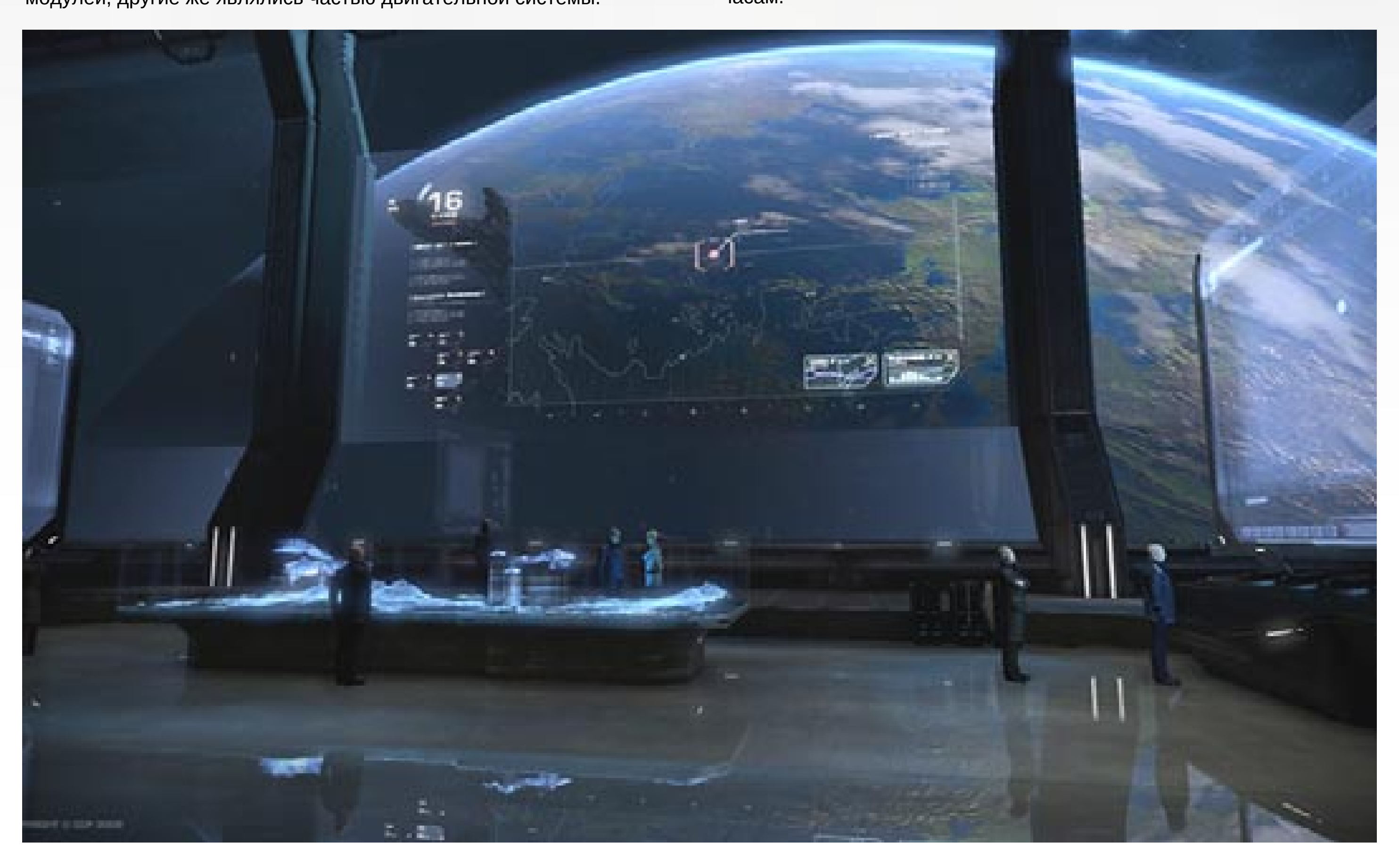
Производство шло полным ходом. Командор Сайретцу использовал все доступное оборудование и технологии для усовершенствования флота. Но в данном случае все было по иному. Он проводил работы не над собственным кораблем, даже не над флотом корпорации. На этот раз производство было для всего альянса, который вложил часть средств для поддержания проекта. Этот проект не был уникальным, но грандиозным он был однозначно. Во всей вселенной существовало всего несколько подобных аналогов данной технологии.

Конечно же он был взволнован и с нетерпением ожидал момента, когда сможет увидеть то, над чем столько времени трудился. Месяцы переговоров, сборки сырья подготовка и запуск производства. Но теперь, когда строительство этого корабля завершено он может с гордостью заявить, то его работа, работа всех до единого членов его корпорации окупятся втрое. Нет ничего невозможного! Шум в его нано передатчике опять выдернул его из пучины собственных мыслей.

"Командир, последние компоненты двигателя готовы, мы начали их транспортировку в сборочный цех. " Прозвучал знакомый голос инженера.

"Спасибо. Продолжайте операцию, и подготовьте мой корабль для контроля перевозки компонентов в док ".

"Да, сэр, ваш корабль уже готов, конец загрузки ожидается к 14:00 часам. "



"Я вижу. Информируйте пилотов транспортных судов! Промедлений быть не должно ".
"Да, сэр!"
Он подходил к ангару, где его уже ждал линкор класса «Паладин». Улыбка посетила его хмурое лицо. Было проделано очень много работы.
Производство напоминало гигантские детские кубики, составляющие одно целое. Несколько сотен миллиардов ISK было затрачено на производство этого судна, оно присутствие которого могла изменить исход того или иного регионального сражения.
Поднявшись на свой корабль Сайретцу с удовлетворением осмотрел контрольную панель. Фрейтеры были загружены и готовы к вылету. Дюжина кораблей сопровождения и охраны вошли в док корабля носителя класса «Эон» и исчезли в глубинах космического пространства.
Выйдя из режима скольжения, стал видим док, окруженный свечением энергетических щитов. Здесь находилась верфь для постройки капитальных судов, поэтому весь комплекс был окружен практически непробиваемым щитом и орудийными батареями. Так же на постоянном дежурстве находился флот защиты комплекса. Десятки различных классов кораблей: фрегаты, крейсеры, линкоры, все выполняли единственный приказ… защищать комплекс любой ценой.
Прошло несколько часов, прежде чем разгрузка была завершена. Перед ними стояла сложнейшая зада, которая заключалась в том, что бы объединить все строительные блоки в одно инженерное чудо. После окончания разгрузки все грузовые корабли вернулись на корабль носитель. Как только последний корабль исчез в доке носителя он стремительно исчез в режиме скольжения. Тем временем внутри комплекса начался процесс сборки. Командир руководил работой лично, так как он не мог позволить
что бы что то пошло не так. Недели нервотрепки, переживаний и труда приносили свои плоды. Заканчивались последние проверки, выставлялась калибровка двигательной системы, блоки складывались в единое целое и постепенно начала вырисовываться форма готового судна. Медленно, шаг за шагом на платформе появлялся самый массивный корабль, который когда либо был построен.
Спустя несколько месяцев корабль был готов и не хватало лишь одного – капитана – души и сердца судна. Управление кораблем подобно полному единению с ним. Не будет перерывов управления им или выходов на станцию, корабль требовал полной отдачи. Слова, мысли, сознание и тело, все становилось частью пилотируемой машины и лишь ее уничтожение, либо отказ от корабля мог освободить его капитана.
Неожиданно на расстоянии 250 километров от комплекса появился корабль, сбросив поле невидимости и в тот же момент зажегся маяк, передающий координаты его местонахождения.



В МИРЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Сознание Сайретцу прошептало. "Что-то не так, что то должно случиться. Для всех остается секретом наше местоположение, и никто не должен был знать, что мы здесь! " Мысли мелькали в сознании командира словно вспышки. Его уже ждали у входа гостиную, ждали его - нового капитана, который должен был поехать в центр и принять командование над своим первым кораблём. Но вместо этого, Сайретцу неустанно смотрел в космос, где еле заметно мерцал тускнеющий маяк. На сердце было неспокойно.

"Контрольная башня! Какой МКФ у нашего «гостя»? Донесся знакомый Сайретцу голос его главного инженера. "Сэр, по всей видимости, мы пока не можем его определить. Он не отвечает на наши запросы. Я думаю, что мы должны бояться худшего, Сэр. Нас предали".

И словно по команде, в сопровождении характерных воронок прыжкового портала, огромный флот Республики Минматар вошел в нормальный космос, без сомнения преследую одну единственную цель — уничтожить станцию и забрать корабль, находящийся под её защитой. Флот открыл огонь без всякого предупреждения. Щиты Станция светились, поглощая энергию от взрывов. КомандиряСайрэтцу посмотрел на систему управления станцией находившуюся на настенной панели. Он знал, что он должен был что-то сделать, причем сделать это быстро, так как щит долго не выдержит.

И он принял решение. Он не должен был так поступать, но сердце подсказывало ему именно это. Он направился к персональному лифту, который вел к ангарам. За пределами здания, батареи орудий отключались одна за другой. Обороняющийся флот был практически уничтожен. Наиболее крупные корабли отчаянно сражались, защищая здание поста. Но уже скоро сам док будет атакован.

«Все пропало, если я сейчас что-нибудь не придумаю», подумал командир, поднимаюсь на борт спасательной капсулы. "Я не могу этого допустить! По крайней мере без боя!" Мрак окутал его. Он перестал что-либо видеть и чувствовать. Связь с внешним миром была потерянна.

Щиты исчезли в бесконечном космосе, успев поглотить очередную вспышку энергии. Усиленный уровень защиты станции был потерян, и флот ожидают снаружи, словно стая голодных волков, набросились на беззащитную станцию. Но внезапно, вспыхнула гравитационная волна, останавливая все на своем пути. В этот момент все глаза, датчики и камеры развернулись, чтобы увидеть, что произошло. Аватар проснулся!

Замерцали сигнальные огни, пришли в движение двигатели, силовые щиты засветились еле заметным синим свечением, обволакивая золотистый корпус корабля. В центральном контроллере, Сайретцу, плавал в поддерживающей жизнь биомассе в бессознательном состоянии, его физические функции были отключены, но разум его был интегрирован в систему командования корабля. Всей силой своего сознания он концентрировался на запуске систем жизни обеспечения, активизации систем защиты и запуске двигателе корабля.

Но ему не удалось. Он не был готов к этому. Он не был готов к любой операций, которую пытался совершить. Он не проходил соответствующего обучения. Его нервная система не справлялась с нагрузкой. Вместо того, чтобы запустить двигатели, он активированный генератор прыжкового портала, что наполнило пространство огромным числом гравиметрических искажений. Но прежде чем провалиться в портал он мог нанести противнику один, решающий удар.

Он начал концентрировать свои мысли на одном, на устройстве возмездия. Порождающее огромное количество энергии это устройство уничтожит все корабли, людей и станцию. Все! И вот настал момент истины! Он выстрелил, но вместо вспышки энергии, сеющей хаос, возник лишь один луч света. Как дамоклов меч, он вскрыл, и разорвал в клочья сверхтяжелый корабль носитель противника. В этот момент Сайретцу позволил себе забыться, и корабль исчез в воронке портала.

Он все же потерпел неудачу.

ПРОИЗВОДСТВО 101

Вначале были астероиды и бескрайний космос ...Кто не задумывался о том откуда берутся, корабли, станции, модули, и все то, что мы используем изо дня в день? Кто делает их? Как? При помощи чего? Почему? Стоит ли оно того? И ответ на последний вопрос, безусловно, да! Мы узнали о добыче руды, ее переработке в минералы и доставке. Пришло время сделать из нее что-то полезное! Вы можете иметь огромный запас минералов в вашем ангаре, но сами по себе они никуда не улетят. Вы даже можете иметь самый большой запас всехяминералов, но это ничего не стоит без тех, кто может сделать из них что то реальное. Производство различных модулей и судов является одним из самых прибыльных профессий во вселенной EVE. Но будьте осторожны, это не так легко как может показаться на первый взгляд, а порой даже опасно.
Прежде чем начать, вам необходимо провести тщательное исследование потребностей рынка, потому что в EVE все производится на основополагающем принципе спроса и предложения. Очень важно помнить, что нужно создавать то, что вы сможете продать. У вас есть возможность предложить свои товары, по конкурентоспособной цене либо предлагать конечный продукт там, где на него имеется большой спрос, тем самым получая прибыль. При этом очень трудно конкурировать с «ветеранами» которые занимаются производством не один год, у которых больше опыта, запасов сырья и чертежей. Но независимо от этого существует рынок со своими потребностями в модулях и кораблях, которые вы можете производить и продавать.

Что вам может понадобиться для производства:

• Чертеж оригинал: BPO - Blueprint Original, или BPC – Копия чертежа, или просто BP – Чертеж (Blueprint) (используется общего обозначения чертежей оригиналов и копий BPO и BPC).я• Сырье: те материалы, которые указываются в чертеже.
• Требуемые навыки: так же указываются в чертеже.
• Производственная верфь со свободный линией производства: линия станционной производственной верфи, либо на POS (Собственная структура игрока).
Важно отметить, что капитальные корабли класса (Перевозчики, Авианосцыяи Дредноуты), могут быть произведены только на станций или позах в системах с низким уровнем безопасности, а супер капитальные суда (Корабли носители и Титаны) могут быть произведены только в системах в которых имеется сувиренитет .

ПРОИЗВОДСТВО КОРАБЛЕЙ И ОБОРУДОВАНИЯ

Для того чтобы из переработанных минералов и чертежа получить конечный продукт нам потребуется линия производства. Более того, нам потребуется еще ряд вещей, которые мы сейчас обсудим.

Начнем с необходимых навыков, изучение которых занимает немало времени.
• Industry: Базовые навыки в управлении заводами. 4%-ное сокращение времени, необходимого на производство, на уровень навыка.
• Production Efficiency: Навык эффективного управления заводами. 4%-ное сокращение количества материалов, необходимых для производства, на уровень навыка.
• Mass Productio: Навыки в управлении несколькими фабриками. Способность осуществлять 1 дополнительную производственную работу на уровень навыка.
• Advanced Mass Production: Дальнейшее развитие навыка в управлении несколькими фабриками. Способность осуществлять 1 дополнительную производственную работу на уровень навыка.
• Supply Chain Management: Навык дистанционного запуска производственных работ. Расстояние, на котором можно начинать производственные работы, повышается с каждым уровнем навыка. 1-й уровень позволяет действовать в пределах той же самой солнечной системы, 2-й уровень расширяет диапазон до 5 прыжков, а каждый последующий уровень удваивает количество прыжков. 5-й уровень позволяет действовать во всем диапазоне региона.
• Drug Manufacturing: Требуется для производства бустеров. Персонажи, приписанные к пробным учетным записям, не могут изучать этот навык.

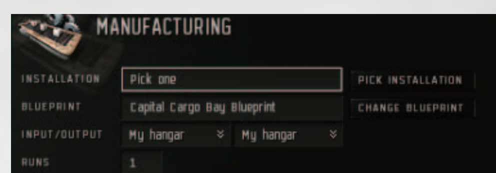
The Supply Chain Management, Mass Production and Advanced Mass Production не являются напрямую не влияют на процесс производства, но необходимыми вы хотите производить что либо в больших количествах. Они также полезны, если вы хотите производить вещи в удаленных системах. Навык Industry и Production Efficiency являются очень существенными. Нужно будет прокачать оба этих навыка в V уровень, прежде чем начать производство чего либо.

Навыки, которые потребуются вам для производства оборудоания и кораблией II, III технологического уровня, а так же якрупных боевых кораблей настолько разнообразны, что авторы данного руководства посчитали, что будет не практично перечислять их здесь.

Вы всегда можете найти информацию о необходимых навыках в соответсвующих разделах описания оригиналов и копий чертежей, о которых мо поговорим позднее.
Чтобы найти требования необходимые для производству, откройте «информацию о чертеже» (маленький синий символ ' i '), а затем посмотрите вкладку "Спецификация». Приведенные цифры всегда указывают на один производственный цикл, т.е. что нужно для производства одной единицы изделия. Для того что бы узнать конечный результат откройте вкладку Атрибуты. Ему соответствуют значения, приведенные в квадратных скобках. Большинство вещей изготавливаются в количестве одной шутки [1], однако есть типы изделий, которые выходят в партиях по более одной единицы, например Бустеры (Booster) производятся партиями по 10 штук [10], бомбы партиями по 20 штук[20], а также боеприпасы партиями по 100 штук [100].яДля постройки любого корабля, оборудования или компонентов больших кораблей вам необходимо сырье, надлежащего плана, а так же свободная производственная верфь. Мы уже говорили о разных типах сырья и материалов. Остается лишь запустить производство.



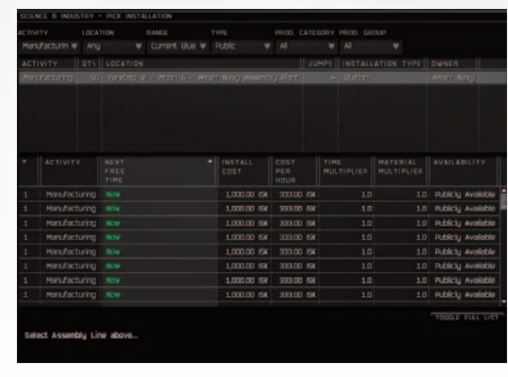
Сначала выберите чертеж (BP), щелкните правой кнопкой мыши на нем, и выберите опцию «Производство (Manufacturing)», как это показано на иллюстрации справа. яНажав на «Pick Installation», можно выбрать местоположение производства. А так же наличие свободных производственных линий и возможность удаленного производства, если таковое необходимо.



Чертеж (BP) и необходимые материалы должны находиться на одной станции. Если они находятся в контейнере, на станции, где вы хотите запустить производственный цикл, то выберите пункт «Current Blueprint Location». Если же материалы и чертеж находятся на той же станции, то следует выбрать «Station». Если они находятся в той же системе (например на POSe), то следует выбрать «Солнечная система (Solar System)».



Что касается производственных линий, то мы можем использовать как производственные линии нашей корпорации, так и общедоступные производственные линии. На производственных линиях, установленных на POS, мы можем производить только от лица нашей корпорации, учитывая мощности и оборудование самой структуры. После выбора места строительства появится производственная линия. Далее необходимо выбрать свободный слот. Если в данный момент нет свободных производственных линий, то вы можете увидеть сколько времени остается до момента появления свободной производственной линии. Если вы решите дождаться, то имеется возможность поставить свое производство в очередь.



После того как вы выбрали подходящий слот, выберите дивизионя(Ангар корпорации, POS) для использования, в случае использования общедоступной производственной линии выберете («Мой Ангар» - по умолчанию). Также выберете количество изделий, которой вы бы хотели произвести. Если вы передумали, то вы просто можете изменить план производства. Вы даже можете заменить сам чертеж.
Если все готово и вы нажали кнопку ОК, то вы увидите итоговое окно, со всеми производственными стоимостями. Здесь вы сможете узнать, имеются ли у вас все необходимые навыки и сырье для производства. Вытакже увидите время производства, а так же все бонусы, которые дает выбранный слот. Производство на POS быстрее (множитель времени ниже 1,0), но количество требуемого для производства материала выше (Множитель материалов выше 1,0). Приступать к производству вы можете только если будут выполнены все необходимые требования. После завершения постройки, откройте вкладку «Науки и промышленность» выберите вкладку Вакансии, а также используйте опцию «Получить продукцию» (Get Jobs). Затем выберите вашу продукцию и нажмите кнопку "Доставить" (Deliver), после чего продукция будет доставлена в ранее выбранные места.
Вам необходимо рассчитать стоимость материалов учитывая стоимость реализации, независимо от того, добывали вы эти материалы сами или нет. Эта опция не является бесплатной. Почему? Если Вы продаете их, вы получите стоимость полезных ископаемых в ISK эквиваленте (цена реализации сопоставима с ценой, за которую вы покупали исходные материалы). Следовательно, это поможет вам избежать убыточной продажи конечного продукта (затраты на исходные материалы превышают конечную стоимость продажи).



УЛУЧШАЕМ КОРАБЛЬ

В EVE, вы можете оснастить свой ??корабль при помощи модификаторов корабельных систем - Риг. Каждый тип кораблей (за исключением грузовых кораблей и шатлов), имеет слоты для установки модификаторов корабельных систем. Есть определенные правила, в соответствии с которыми определяется возможное количество Риг, для кораблей первого и третьего технологических классов их 3, а для кораблей второго технологического класса их 2. Все корабли имеют калибровку пунктов, которые выступают в качестве ресурса для установки Риг. Так же необходимы соответствующие навыки для использования Риг, как правило уровень 1 для Риг первого технологического уровня и уровень 4 для 2 второго технологического уровня Риг. А так же необходим навык «Jury Rigging».



У Риг есть как достоинства так и недостатки. Увеличивая какой-то один показатель, другой показатель может снижаться, например количество брони, либо повышение потребления ресурсов судна. Влияние подобного рода негативных последствий применения Риг напрямую зависит от уровня, непосредственно влияющего на данный тип модификатора, так например при использовании модификатора «Trimark Armor Pump» на 4 уровне навыка «Armor Rigging» штраф на скорость корабля будет составлять лишь 6% вместо 10% на первоначальном уровне.
Другой очень важный факт: При замене текущего модификатора другим, либо при переупаковке корабля, установленные модификаторы уничтожаются. Таким образом, Риги можно считать своего рода имплантатами для корабля. При потере корабля модификаторы так же уничтожаются и не остаются среди обломков судна.

УТИЛИЗАЦИЯ (SALVAGING)

Для изготовления модификаторов корабельных систем (Риг) вам потребуются компоненты, которые получаются путем утилизации обломков кораблей. Для получения таких компонентов вам потребуется Salvager (либо первого либо второго технологического уровня Salvager I, Salvager II). Основным навыком является «Salvaging».
Квалификационными требованиями являются:

- Mechanic level III
- Survey level III
- Electronics level I

Для использования данного модуля на втором технологическом уровне «Salvager II», требуется навык «Salvaging» уровня V.

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ УТИЛИЗАЦИИ

Модуль Salvager вставляется в верхний слот корабля и может быть активирован после захвата остатков корабля в прицел. Длительность активного цикла составляет десять секунд. После того как остатки будут утилизированы компоненты, которые при этом будут получены автоматически попадут в грузовой отсек вашего корабля, если там конечно же будет достаточно свободного места. Если ничего не удалось извлечь с первой попытки, цикл будет повторяться до тех пор, пока компоненты не будут извлечены, ваш корабль не будет уничтожен или вы выйдите из зоны действия модуля, который составляет 5 км.

НАЗВАНИЕ МОДУЛЯ	МЕТА ГРУППА	МЕТА УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ АКТИВАЦИИ	БОНУС	CPU	PG	ЦИКЛ	ДИСТАНЦИЯ
Salvager I	Tech I	-	20 GJ	5%	20 tf	1 MW	10 sec.	5000 m
Salvager II	Tech II	5	20 GJ	7%	25 tf	1 MW	10 sec.	6000 m

ПОЛЕЗНЫЕ ИМПЛАНТЫ И РИГИ

ТИП		НАЗВАНИЕ	ЭФФЕКТ
	Implant	Hardwiring – Poteque Pharmaceuticals 'Prospector' PPY-1 (Slot 9)	5% бонус к успешному завершению цикла
	Implant	Hardwiring – Poteque Pharmaceuticals 'Prospector' PPZ-1 (Slot 10)	5% бонус к успешному завершению цикла
	Rig	Salvage Tackle I	10% бонус к успешному завершению цикла Дает штраф к скорости
	Rig	Salvage Tackle II	15% бонус к успешному завершению цикла Дает штраф к скорости

УЛУЧШАЕМ КОРАБЛЬ

ЧТО ДАЕТ УТИЛИЗАЦИЯ (SALVAGING)

Ниже приведена таблица компонентов, получаемых при утилизации обломков кораблей. Компоненты первого технологического уровня могут быть получены из остатков NPC судов, а компоненты второго технологического из кораблей соответствующего уровня, пилотируемых другими игроками, а так же некоторых кораблей NPC.

НАЗВАНИЕ SALVAGED MATERIAL		TECH УР-НЬ	НАЗВАНИЕ SALVAGED MATERIAL		TECH УР-НЬ
	Alloyed Tritanium Bar	Tech I		Intact Shield Emitter	Tech II
	Armor Plates	Tech I		Interface Circuit	Tech II
	Artificial Neural Network	Tech II		Logic Circuit	Tech II
	Broken Drone Transceiver	Tech I		Lorentz Fluid	Tech II
	Burned Logic Circuit	Tech I		Malfunctioning Shield Emitter	Tech I
	Capacitor Console	Tech II		Melted Capacitor Console	Tech I
	Charred Micro Circuit	Tech I		Micro Circuit	Tech II
	Conductive Polymer	Tech I		Nanite Compound	Tech II
	Conductive Thermoplastic	Tech II		Power Circuit	Tech II
	Contaminated Lorentz Fluid	Tech I		Power Conduit	Tech II
	Contaminated Nanite Compound	Tech I		Scorched Telemetry Processor	Tech I
	Current Pump	Tech II		Single-crystal Superalloy I-beam	Tech II
	Damaged Artificial Neural Network	Tech I		Smashed Trigger Unit	Tech I
	Defective Current Pump	Tech I		Tangled Power Conduit	Tech I
	Drone Transceiver	Tech II		Telemetry Processor	Tech II
	Enhanced Ward Console	Tech II		Thruster Console	Tech I
	Fried Interface Circuit	Tech I		Trigger Unit	Tech II
	Impetus Console	Tech II		Tripped Power Circuit	Tech I
	Intact Armor Plates	Tech II		Ward Console	Tech I

КОРАБЛИ ДЛЯ УТИЛИЗАЦИИ

Для утилизации останков одними из самых популярных являются корабли класса «Эсминец» по причине того, что они обладают большим количеством верхних (орудийных) слотов, в которые монтируются модули для утилизации (Salvager I, Salvager II), а так же модули для притягивания обломков (Tractor beam)
Еще одним прекрасным судном является крейсер расы Галленте Exequor.
С расширителями грузового отсека этот корабль может нести до 2000м3. Так же он может быть оснащен 2-мя модулями для утилизации (Salvager I, Salvager II) и двумя для притягивания обломков (Tractor beam). Нужно учитывать, что объем грузового отсека не менее важен, чем количество верхних модулей. Кроме того возможно увеличить скорость с помощью Afterburnerили Microwarpdrive.
В настоящее время существует три класса кораблей у которых имеется бонус к использованию модулей притягивания обломков (Tractor beam), а именно марадеры, Orca и Rorqual. Эти корабли обладают большой грузоподъемностью, но при этом очень дорогие и медленные по сравнению с эсминцами или крейсерами. Если обломок находится вне области действия модуля, то можно потерять много времени приближаясь к нему.
Кроме того модуль Microwarpdrive работает не на всех миссиях, поэтому многие предпочитают использовать Afterburner.

NOCTIS

Корабль, специально разработанный для утилизации обломков. Этот корабль обладает большой грузоподъемностью и оснащен 8-ю верхними слотами, а так же способен держать в прицеле до 10 объектов. При использовании модулей для расширения грузового отсека (Expander cargohold II), его объем может достигать 3026 м3.
• Оснащение - верхние - 8, средние - 2, нижние – 3.я• Энергосеть - 250 МВтя• Процессор - 300я• Базовая скорость - 155 м / с
• Грузоподъемность - 1460 м3я• Риг слотов / Калибровка - 3 / 400
• Щит / Броня / Корпус - 1700 hp/2200 hp/3200 л.с.
• Бонус за владение навыком ORE Industrial: сокращение продолжительности рабочего цикла гравизахватов (Tractor Beam) и демонтажных модулей (Salvager) — 5% на уровень навыка; увеличение дальности и скорости действия гравизахватов — 60% на уровень навыка.

РИГИ

Каждый тип кораблей (за исключением грузовых кораблей и шатлов), имеет слоты для установки модификаторов корабельных систем - РИГ. Каждый тип данных модификаторов имеет свой размер и калибровку. Для того что бы понять, какие Риги и в каком количестве могут быть установлены на судно, нам нужно открыть описание слотов, предназначенных под модификаторы. Для производства Риг так же используются чертежи и единственным отличаем является то, что для их постройки необходимы компоненты, полученный путем утилизации обломков кораблей (Salvaging).
Риги классифицируются как по размеру, так и по способу их применения. Требуется разное количество компонентов для производства Риг разного размера.
• Малые Риги: подходят для кораблей типа Фрегат и Эсминец, а так же их технологических вариаций второго уровня.
• Средние Риги: подходят для кораблей класса Крейсер, Линейный крейсер, их Т2 вариаций, а так же для транспортных судов и стратегических крейсеров.
• Большие Риги: подходит для кораблей класса Линкор, а так же Orca и Rorqual. Большинство из них подходят и для капитальных боевых кораблей, но все, поэтому обязательно проверяйте описание перед установкой!яНа следующей странице вы можете увидеть группы риг. Для использования каждой группы Риг вам понадобится соответствующий навык, а так же следующие обязательные навыки:Jury Rigging уровня III и Mechanic уровня III.

ORE INDUSTRIAL УР-НЬ НАВЫКА	TRACTOR BEAM ДАЛЬНОСТЬ	TRACTOR BEAM СКОРОСТЬ
Базовые значения	20,000 m	500 m/s
Уровень 1	32,000 m	800 m/s
Уровень 2	44,000 m	1100 m/s
Уровень 3	56,000 m	1400 m/s
Уровень 4	68,000 m	1700 m/s
Уровень 5	80,000 m	2000 m/s

УЛУЧШАЕМ КОРАБЛЬ

ТИП RIG		НЕДОСТАТКИ
	Armour Rigs … влияет на броню и шанс salvaging	-10% макс скорости
	Drone Rigs … влияет на drones	-10% CPU корабря
	Electronics Superiority Rigs … влияет на electronic subsystems	-10% щита
	Energy Weapon Rigs … влияет на energy turrets	+10% PG для модулей energy weapons
	Missile Launcher Rigs … влияет на missile launchers	+10% CPU для модулей missile weapons
	Shield Rigs … влияет на щиты	+10% signature радиуса
	Astronautic Rigs … влияет на маневренность и вместимость трюма	-10% брони
	Electronics Rigs … влияет на electronic systems	нет
	Energy Grid Rigs … влияет на energy systems	нет
	Hybrid Weapon Rigs … влияет на Hybrid weapons	+10% PG для модулей hybrid weapons
	Projectile Weapon Rigs … влияет на Projectile weapons	+10% PG для модулей projectile weapons



БОЕВЫЕ УСИЛИТЕЛИ

Одними из интереснейших вещей в мире EVE являются боевые стимуляторы (combat booster), которые производятся из газа, добываемого в газовых облаках. Все стимуляторы подразделяются на четыре группы, согласно силе их взаимодействия, а именно:

- Synth Boosters: легальные усилители, не имеют побочных эффектов и разрешены в использовании в системах с высоким уровнем безопасности, эффект усиления составляет 3%. Необходимые навыки: Biology уровня I, Science уровня I.
- Standard Boosters: Не разрешены для использования в секторах с высоким уровнем безопасности, вероятность побочных эффектов 20%, эффект усиления составляет 20%. Необходимые навыки: Biology уровня I, Science уровня I.
- Improved Boosters: Не разрешены для использования в секторах с высоким уровнем безопасности, вероятность побочных эффектов 30%, эффект усиления составляет 25%. Необходимые навыки: Biology уровня I I, Science уровня I.
- Strong Boosters: : Не разрешены для использования в секторах с высоким уровнем безопасности, вероятность побочных эффектов 40%, эффект усиления составляет 30%. Необходимые навыки: Biology уровня I I I, Science уровня I.

Каждый персонаж имеет 3 свободных слота для установки боевых стимуляторов, в каждый из которых можно вставить.
Важно: Если у вас установленный усилитель, то будет невозможно вынуть его или заменить его другим. Что бы сменить усилитель необходимо полностью его использовать.
Для использования усилителя необходимо кликнуть на нем правой кнопкой мыши и нажать «потребление». Активация усилителя символизируется характерным миганием значка персонажа в боковой информационной панели. Установленные усилители отображаются в дополнительной панели персонажа. Ниже приведен список эффектов усилителей, отрицательные побочные эффекты, а так же продолжительности действия.

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

Для потребления усилителей вам необходим навык «Biology». Для уменьшения побочных эффектов использования усилителей вам потребуется навык «Neurotoxin Recovery», а для снижения эффекта побочных эффектов, навык «Nanite Control».

- Biology: 20%-ное увеличение длительности действия бустеров на уровень навыка.
- Nanite Control: Навык в уменьшении побочных эффектов боевых бустеров.
- Neurotoxin Recovery: Навык снижающий вероятность возникновения побочных эффектов при употреблении боевых бустеров.

ПЕРЕВОЗКА И ПРОДАЖА УСИЛИТЕЛЕЙ

Транспортировка бустеров в рамках систем с высоким уровнем безопасности является незаконной. Если бустеры будут обнаружены представителями таможенных или военных служб НРЦ, то вы будете оштрафованы на миллионы, а так же испортите отношения с фракцией, на территории которой вас задержали. Тем не менее, их использование и торговля ими на рынке не нарушает закон. Так же возможно создание контрактов, единственно вы не сможете разместить ордер на продажу.

ТИПЫ УСИЛИТЕЛЕЙ

Стоимость и сложность производства бустеров увеличиваются с повышением эффектов от них (то есть чем сильнее эффект, тем сложнее технологическая цепочка).

НАЗВАНИЕ УСИЛИТЕЛЯ		СИЛА		
		СТАНДАРТНЫЙ	УЛУЧШЕННЫЙ	СИЛЬНЫЙ
Exile Booster		Pure Standard Exile	Pure Standard Exile + Pure Standard Drop	Pure Improved Exile + Pure Standard Sooth Sayer
Drop Booster		Pure Standard Drop	Pure Standard Exile + Pure Standard Drop	Pure Improved Drop + Pure Standard X-Instinct
X-Instinct Booster		Pure Standard X-Instinct	Pure Standard X-Instinct + Pure Standard Sooth Sayer	Pure Improved X-Instinct + Pure Standard Exile
Sooth Sayer Booster		Pure Standard Sooth Sayer	Pure Standard X-Instinct + Pure Standard Sooth Sayer	Pure Improved X-Instinct + Pure Standard Drop
Blue Pill Booster		Pure Standard Blue Pill	Pure Standard Blue Pill + Pure Standard Crash	Pure Improved Blue Pill + Pure Standard Mindflood
Crash Booster		Pure Standard Crash	Pure Standard Blue Pill + Pure Standard Crash	Pure Improved Crash + Pure Standard Frentix
Frentix Booster		Pure Standard Frentix	Pure Standard Frentix + Pure Standard Mindflood	Pure Improved Frentix + Pure Standard Blue Pill
Mindflood Booster		Pure Standard Mindflood	Pure Standard Frentix + Pure Standard Mindflood	Pure Improved Mindflood + Pure Standard Crash

БОЕВЫЕ УСИЛИТЕЛИ

УСИЛИТЕЛЬ	СЛОТ #	ТИП	ЭФФЕКТ	ШАНС ПОБ. ЭФФ.	ПОБОЧНЫЙ ЭФФЕКТ
Exile Booster	1	Synth	+3% Armour Repair	-	-
		Стандартный	+20% к починке брони	20 %	-20 % к количеству брони
					-20 % к трекингу пушек
					+20 % к взрыву ракет
					-20 % к количемтву capacitor
		Улучшенный	+25% к починке брони	30 %	-25 % к количеству брони
					-25 % к трекингу пушек
					+25 % к взрыву ракет
					-25 % к количемтву capacitor
		Сильный	+30% к починке брони	40 %	-30 % к количеству брони
					-30 % к трекингу пушек
					+30 % к взрыву ракет
					-30 % к количемтву capacitor
Crash Booster	3	Synth	+3% к радиусу взрыва	-	-
		Стандартный	+20% к радиусу взрыва	20 %	-20 % к откачке щита
					-20 % к кол-ву брони -20 % скорости ракет
					-20 % к скорости
		Улучшенный	+25% к радиусу взрыва	30 %	-25 % к откачке щита
					-25 % к кол-ву брони -25 % скорости ракет
					-25 % к скорости
		Сильный	+30% к радиусу взрыва	40 %	-30 % к откачке щита
					-30 % к кол-ву брони -30 % скорости ракет
					-30 % к скорости
Frentix Booster	2	Synth	+3% к оптималу пушек	-	-
		Стандартный	+10% к оптималу пушек	20 %	-20 % к откачке щита
					-20 % к кол-ву брони
					-20 % к трекингу пушек
					-20 % к скорости
		Улучшенный	+15% к оптималу пушек	30 %	-25 % к откачке щита
					-25 % к кол-ву брони
					-25 % к трекингу пушек
					-25 % к скорости
		Сильный	+20% к оптималу пушек	40 %	-30 % к откачке щита
					-30 % к кол-ву брони
					-30 % к трекингу пушек
					-30 % к скорости
Blue Pill Booster	1	Synth	+3% к откачке щита	-	-
		Стандартный	+20% к откачке щита	20 %	-20 % к количеству щита
					-20 % к оптималу пушек
					-20 % к скорости взрыва -20 % к кол-ву capacitor
		Улучшенный	+25% к откачке щита	30 %	-25 % к количеству щита
					-25 % к оптималу пушек
					-25 % к скорости взрыва -25 % к кол-ву capacitor
		Сильный	+30% к откачке щита	40 %	-30 % к количеству щита
					-30 % к оптималу пушек
					-30 % к скорости взрыва -30 % к кол-ву capacitor

УСИЛИТЕЛЬ	СЛОТ #	ТИП	ЭФФЕКТ	ШАНС ПОБ. ЭФФ.	ПОБОЧНЫЙ ЭФФЕКТ
Sooth Sayer Booster	2	Synth	+3% Falloff	-	-
		Стандартный	+10% Falloff	20 %	-20 % к откачке щита
					-20 % к откачке брони
					-20 % к оптималу пушек
					-20 % к скорости
		Улучшенный	+15% Falloff	30 %	-25 % к откачке щита
					-25 % к откачке брони
					-25 % к оптималу пушек
					-25 % к скорости
		Сильный	+20% Falloff	40 %	-30 % к откачке щита
					-30 % к откачке брони
					-30 % к оптималу пушек
					-30 % к скорости
Drop Booster	2	Synth	+3% Tracking скорость	-	-
		Стандартный	+25% Tracking скорость	20 %	-20 % к откачке брони
					-20 % к количеству щита
					-20 % Turret Falloff
					-20 % к скорости
		Улучшенный	+31.25% Tracking скорость	30 %	-25 % к откачке брони
					-25 % к количеству щита
					-25 % Turret Falloff
					-25 % к скорости
		Сильный	+37.5% Tracking скорость	40 %	-30 % к откачке брони
					-30 % к количеству щита
					-30 % Turret Falloff
					-30 % к скорости
Mindflood Booster	1	Synth	+3% Capacitor	-	-
		Стандартный	+10% Capacitor	20 %	-20 % к откачке брони
					+20 % к взрыву ракет
					-20 % к оптималу пушек
		Улучшенный	+15% Capacitor	30 %	-25 % к откачке брони
					+25 % к взрыву ракет
					-25 % к оптималу пушек
		Сильный	+20% Capacitor	40 %	-30 % к откачке брони
					+30 % к взрыву ракет
					-30 % к оптималу пушек
X-Instinct Booster	1	Synth	-2.25% радиус сигнатуры	-	-
		Стандартный	-7.5% радиус сигнатуры	20 %	-20 % к количеству щита
					-20 % к количеству брони
					-20 % Turret Falloff
					-20 % к скорости ракет
		Улучшенный	-11.25% радиус сигнатуры	30 %	-25 % к количеству щита
					-25 % к количеству брони
					-25 % Turret Falloff
					-25 % к скорости ракет
		Сильный	-15 % радиус сигнатуры	40 %	-30 % к количеству щита
					-30 % к количеству брони
					-30 % Turret Falloff
					-30 % к скорости ракет

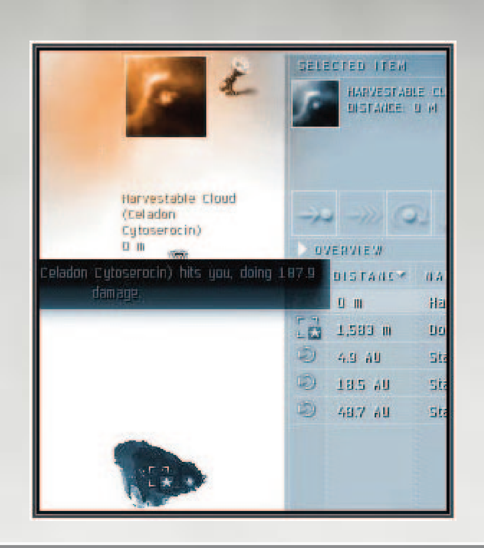
ГАЗОВЫЕ ОБЛАКА

Первое, что вам необходимо сделать попав в газовое облако, это осмотреться. Как только вы достигните границ газового облака у вас высветится соответствующее сообщение.
Но что бы на самом деле попасть в газовое облако вам необходимо обнаружить его при помощи сканирующего зонда (см. раздел 10). Это не простая задача, так как сигналы непостоянны и очень слабы. Если вам повезет, то вы все же сможете найти газовое облако. Иногда газовое облако находится просто в пустом космосе, но иногда там присутствуют вражеские корабли.
Если вам сильно повезет, то вы найдете целый комплекс, где пиратские НПЦ производят наркотики. В подобного рода комплексах газовых облаков нет, но в обломках пиратских кораблей можно найти много компонентов для производства усилителей, а так же возможно и чертежи для их производства.
Для входа в такие комплексы вам будет необходим навык «Hacking». Данные комплексы очень прибыльны, так как дают много дорогих чертежей и порой книги навыков, таких как (Nanite Control, Neurotoxin Recovery). Прохождение подобного рода комплексов может послужить хорошим началом вашей деятельности в области производства.
Но давайте вернемся к добыче газа. Для этого вам потребуется модуль сбора газа. Соответствующий навык можно купить на пиратских станциях. Его примерная цена 21.6M ISK. Так же вам понадобится навык Mining IV уровня. Количество модулей для сбора газа зависит от уровня навыка Gas Cloud Harvesting, например уровень V позволяет экипировать пять активных модулей. Рекомендуется выучить данный навык именно в V уровень, так как это позволит вам более эффективно добывать газ. В большинстве случаем газовое облако находится в 60-70 км. от точки входа в локацию, так что используйте «afterburner» и «expanded cargo hold» для экономии времени.
Газовые облака имеют свойство взрываться с промежутком в 10-20 секунд, в некоторых случаях в течении нескольких минут. Если на вашем корабле не защитные модули, которые повышают сопротивляемость вашего корабля, то по вам будет нанесен ущерб в 1000 единиц. На мой взгляд лучший корабль для сборки газа это Hurricane. Вы можете увеличить объем грузового отсека до 2000 м3, так же данный корабль легко переносит повреждения и обладает высокой скоростью, в сравнении с Drake, который не может нести достаточное количество модулей для сбора газа.
Диапазон взрывов ограничен, по этому размещение вашего корабля вне радиуса действия взрыва значительно сократит наносимый вашему кораблю ущерб.



ГАЗОВЫЕ РЕАКТОРЫ

Когда вы закончите процесс сбора газа, вам необходимо будет транспортировать его на ПОС, который должен быть оснащен реакторами. Вам понадобится как минимум ПОС среднего размера для производства стандартных бустеров.
Для запуска производства вам потребуются различные модули, установленные на вашем ПОС. Кроме реактора, вам также понадобятся две входные шахты, так как конечный результат будет разделен на две части. В отличие копки лун, данные шахты требуют ручной загрузки, а так же должны соответствовать выполняемым задачам.



MEDIUM BIOCHEMICAL REACTOR ARRAY			
Модуль, в котором смешиваются различные вещества и где происходит биохимическая реакция. Используется для производства стандартных усилителей			
Требования	CPU: 750 TF	Powergrid: 250.000 MW	
Необход. навыки	Anchoring II		
Объем	4000 m3		
Цена	11.25M ISK		

BIOCHEMICAL REACTOR ARRAY			
Reacting Complex Biochemicals, Сильные и улучшенные усилители производятся в 2 раза быстрее			
Требования	CPU: 1250 TF	Powergrid: 250.000 MW	
Необход. навыки	Anchoring II		
Объем	4000 m3		
Цена	22.5M ISK		

 ГАЗОВЫЕ ОБЛАКА ИМЕЮТ СВОЙСТВО ВЗРЫВАТЬСЯ С ПРОМЕЖУТКОМ В 10-20 СЕКУНД, В НЕКОТОРЫХ СЛУЧАЯХ В ТЕЧЕНИИ НЕСКОЛЬКИХ МИНУТ. ЕСЛИ НА ВАШЕМ КОРАБЛЕ НЕТ ЗАЩИТНЫХ МОДУЛЕЙ, КОТОРЫЕ ПОВЫШАЮТ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ ВАШЕГО КОРАБЛЯ, ТО ПО ВАМ БУДЕТ НАНЕСЕН УЩЕРБ В 1000 ЕДИНИЦ.

ГАЗОВЫЕ ОБЛАКА

BIOCHEMICAL SILO			
Используется для хранения продуктов из газа			
Fitting	CPU: 1250 TF	Powergrid: 250.000 MW	
Вместимость	20 000 m^3		
Необходимые навыки	Anchoring I		
Объем	4000 m^3		
Цена	18M ISK		

Вам так же понадобятся два основных хранилища (General Storage) и шахта опасных биохимических компонентов (Hazardous Biochemical).

GENERAL STORAGE			
Хранит и производит основные компоненты			
Fitting	CPU: 250 TF	Powergrid: 50.000 MW	
Вместимость	20 000 m^3		
Необходимые навыки	Anchoring I		
Объем	4000 m^3		
Цена	6.75M ISK		

HAZARDOUS CHEMICAL SILO			
Хранит итоговый результат, pure boosters			
Fitting	CPU: 250 TF	Powergrid: 50.000 MW	
Вместимость	20 000 m^3		
Необходимые навыки	Anchoring lvl I		
Объем	4000 m^3		
Цена	22.5M ISK		

Рассмотрим пример стандартной производственной реакции: прежде всего вам нужно установить реактор и поместить в него чертеж самой реакции. Далее необходимо установить основное хранилище (General Storage), как это было описано ранее, в котором вы будете держать воду (тип воды необходимо выбрать в опциях шахты), а так же Биохимическую шахту (Biochemical silo) для содержания газа. Далее вам потребуется еще одно основное хранилище для воды, прошедшей реакцию (95 единиц воды из 100 перегоняется в процессе производственной реакции) и наконец шахту «Hazardous» которая нужна для завершения реакции, продуктом которой будет являться «чистый» усилитель (бустер).

Когда все приготовления закончены и реакции во всех шахтах настроены верно, необходимо активировать реактор. «Чистый» усилитель является лишь промежуточным продуктом производственного цикла. Для получения конечного бустера вам будут необходимы: Megacyte, и Лаборатория по производству наркотиков, в том случае, если вы не осуществляете производство на станции, принадлежащей игрокам (Outpost). Для производства стандартных версий производства, вам понадобится навык Drug Manufacturing уровня I(и уровень I I Iв случае с модернизированной версией производства). Модернизированная версия производства отличается от стандартной тем, что вместо воды вам потребуются иные компоненты, включая «Чистые» усилители, произведенные ранее.

DRUG LAB		
Pure booster + чертеж + другие компоненты = усилитель		
Fitting	CPU: 250 TF	Powergrid: 50.000 MW
Вместимость	100 000 m3	
Необходимые навыки	Anchoring I	
Объем	1250 m3	
Цена	67.5M ISK	

В среднем процесс реакции выглядит следующим образом:

- Стандартная версия производства: 20 Cytoserocin + 100 единиц воды + чертеж для осуществления реакции -> Стандартные «Чистые» бустеры + 95 единиц воды.

- Модернизированная версия производства: 15 единиц «чистых» Стандартных бустеров + 15 единиц «чистых» других стандартных бустеров + 100 [Spirits или oxygen] -> 12 единиц «чистых» модернизированных бустеров + 95 [Spirits или oxygen]

Основной сложностью при производстве модернизированных бустеров является то, что необходимы «чистые» бустеры других типов, которые нужно будет либо производить, либо покупать.

ТИПЫ ГАЗОВЫХ ОБЛАКОВ

НАЗВАНИЕ ОБЛАКА	НАЗВАНИЕ НАРКОТИКА	ЭФФЕКТ	СЛОТ
Amber Cytoserocin	Blue Pill Booster	Откачка щита	Slot 1
Azure Cytoserocin	Sooth Sayer Booster	Falloff	Slot 2
Celadon Cytoserocin	Exile Booster	Откачка брони	Slot 1
Golden Cytoserocin	Crash Booster	Радиус взрыва	Slot 3
Lime Cytoserocin	Frentix Booster	Optimal	Slot 2
Malachite Cytoserocin	Mindflood Booster	Capacitor	Slot 1

Так же существуют Mykoserocin газовые облака, газ которых пригоден лишь для производства synth бустеров (чертежи можно купить в магазинах ЛП), эффект которых является только частью воздействия основных бустеров.

ГАЗОВЫЕ ОБЛАКА

МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ ГАЗОВЫХ ОБЛАКОВ

ГАЗОВОЕ ОБЛАКО		РЕГИОН	СИСТЕМЫ	УСИЛИТЕЛЬ	
	Celadon Cytoserocin	Fountain	3WE-KY, 4-EP12, 9-V00Q, A8-XBW, IR-WT1, XF-TQL, YZS5-4	Exile Booster	
	Golden Cytoserocin	Tenal	1QH-0K, I1-BE8, W80-19, ZH3-BS, ZJ-Q00, ZXA-V6	Crash Booster	
	Lime Cytoserocin	Catch	3GD6-8, 3-0KDA, 4M-HGL, AX-DOT, GE-8JV, MY-W1V, YHN-3K	Frentix Booster	
	Amber Cytoserocin	Vale Of The Silent	8-TFDX, B-E3KQ, BR-6XP, G5ED-Y, O-LR1H, UL-4ZW, Y5J-EU	Blue Pill Booster	
	Azure Cytoserocin	Wicked Creek	07-SLO, DUO-51, GPD5-0, GRHS-B, J-RXYN, Z-A8FS	Sooth Sayer Booster	
	Viridian Cytoserocin	Cloud Ring	0OTY-J, 5S-KNL, 6RCQ-V, PPG-XC, QA1-BT, XG-D1L	Drop Booster	
	Malachite Cytoserocin	Delve	1-2J4P, 9GNS-2, C3N-3S, CX8-6K, LWX-93, M00-JG, YAW-7M	Mindflood Booster	
	Vermillion Cytoserocin	Feythabolis	3L-Y9M, BJD4-E, BLC-X0, DUU1-K, K-X5AX, O9V-R7, TSG-NO	X-Instict Booster	

О БИЗНЕСЕ НА КАПИТАЛАХ

Как говорилось в начале этого раздела, производство крупных боевых кораблей во многом похоже на игру в кубики, но в гигантских масштабах и с астрономическими суммами. Есть два вида судов капитал класса: так называемые хай-сек капиталы и обычные капиталы. Все суда, которые могут быть изготовлены на станции в системе с высоким СС называются хай-сек капиталами (т.е. фрейтеры, джамп фрейтеры и Orca). Капиталы, которые могут быть изготовлены только в системах с низким СС или 0,0 - дредноуты, карриеры и Rorqual. Капиталы, которые могут быть изготовлены только в 0.0 с наличием необходимого уровня суверенитета - суперкарриеры и титаны.

Для постройки корабля класса капитал необходимы минералы и чертеж. Из минералов строится составные части корабля, каждая из этих частей требует своего чертежа. Вы можете приобрести копии этих чертежей, но это быстро становится невыгодным. Многие считают, что лучше приобрести необходимое чертежи и исследовать их для улучшения ME и PE показателей, и сэкономить время и материалы. Например чтобы построить фрейтер, вам потребуется вложить около 5 миллиардов ISK на покупку чертежей. В случае с Orca, эта сумма вырастает до примерно девяти миллиардов ISK.

Исключением является T II капитал: джамп фрейтер (jump freighter). Вам понадобится T I версия фрейтера (сам корабль), который производится традиционным способом, и другие элементы производства, такие как семь расовых T II компонентов и пара дополнительных материалов, в том числе прыжковый двигатель.

О БИЗНЕСЕ НА КАПИТАЛАХ

The capital компоненты могут быть построены везде, включая станции в high-sec

CAPITAL КОМПОНЕНТ	ТРЕБУЕТСЯ ДЛЯ ПОСТРОЙКИ
Capital Propulsion Engine	Всех капитальных кораблей
Capital Sensor Cluster	
Capital Armour Plates	Всех капитальных кораблей
Capital Capacitor Battery	
Capital Power Generator	
Capital Shield Emitter	
Capital Jump Drive	
Capital Cargo Bay	Только для freighters
Capital Drone Bay	
Capital Computer System	
Capital Construction Parts	Всех капитальных кораблей
Capital Clone Vat Bay	
Capital Ship Maintenance Bay	
Capital Corporate Hangar Bay	
Capital Turret Hardpoint	
Capital Siege Array	Только для dreadnaughts
Capital Jump Bridge Array	Только для titans
Capital Doomsday Weapon Mount	Только для titans
Capital Launcher Hardpoint	Только для Nagflar, Caldari dreadnaughts and titans

Ниже приведен пример с требованиями по материалам для производства 1-го модуля
В данном случае ME:100 чертеж: Capital Propulsion Engine: Одна штука

	НАЗВАНИЕ МИНЕРАЛА	КОЛИЧЕСТВО
	Tritanium	411,752
	Pyerite	99,472
	Mexallon	37,832
	Isogen	6250
	Nocxium	1901
	Zydrine	272
	Megacyte	136

R&D


EON
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ISK Vol. 1

ОРИГИНАЛЬНЫЕ ЧЕРТЕЖИ

В этом разделе мы рассмотрим все возможности Оригинальных чертежей и многочисленные способы его использования. Давайте разберем информацию, которая отображается, когда Вы осматриваете чертеж:

- Original Blueprint (Оригинальный чертеж) (BPO): Это указывает на то, что чертеж является оригинальным, то есть он может быть исследован или скопирован.
- Производит XYZ [1]: Это указывает на то, какой предмет будет производиться. Число в квадратных скобках показывает количество предметов, которые вы получите по завершении работы.
- ME: Эффективность использования материалов (Material Level): Эта величина показывает, насколько эффективен этот чертеж с точки зрения требований по материалам. Это значение по умолчанию равно нулю, и уровень отходов на этом уровне будет составлять 10% (уровень отходов). Чем выше значение эффективности использования материалов, тем меньше отходов. Вполне возможно достичь уровня "идеального чертежа". На этом уровне, при переработке созданного предмета и при 100% эффективнсти переработки, вы получите обратно точно такое же количество материалов, которые Вы использовали для изготовления этого предмета.
- Wastage Factor (Уровень отходов): Показывает какой процент материала будет потрачен впустую в процессе производства. Другими словами, это количество материалов, которое вы не получите обратно даже при переработке в идеальных условиях. Это значение зависит от следующих двух атрибутов:

. Уровень ME оригинального чертежа

. Уровень навыка Production Efficiency у игрока

- PE: Эффективность производства (уровень производительности): Это значение определяет, как много времени займет производство 1 предмета. Значение по умолчанию 0. Это означает, что по умолчанию скорость производства будет на ~10% медленнее чем при идеальном времени производства, как и у ME. Исследование этих параметров является ключевым. Исследовав чертеж, вы можете улучшить значения ME и PE.
- Licensed Production Runs Remaining (RUN): Это значение показывает, какое количество предметов вы сможете построить используя данный чертеж. Это значение бесконечно при производстве из BPO. На копиях чертежей (BPC), это значение не может быть выше максимально допустимого. Если вы производите используя BPC, настоятельно рекомендуется проверить, сколько запусков осталось, прежде чем начать производство. Вы можете установить максимальное количество запусков, когда вы копируете BPO. Это число не может быть выше максимально допустимого.
- Production Limit (Производственный предел): Это значение показывает максимальное количество запусков у BPC.

При покупке чертежей на рынке через контракты, рекомендуется всегда проверять верхнюю часть чертежа на наличие строки "Оригинал" и строки "Копия: нет". Кто-то может попытаться обмануть вас, выдав копию чертежа за оригинал. Если Вы не нашли этих двух важных линий, то это значит что вас хотят обмануть и продать вам копию по цене оригинала!



КОПИИ ЧЕРТЕЖЕЙ

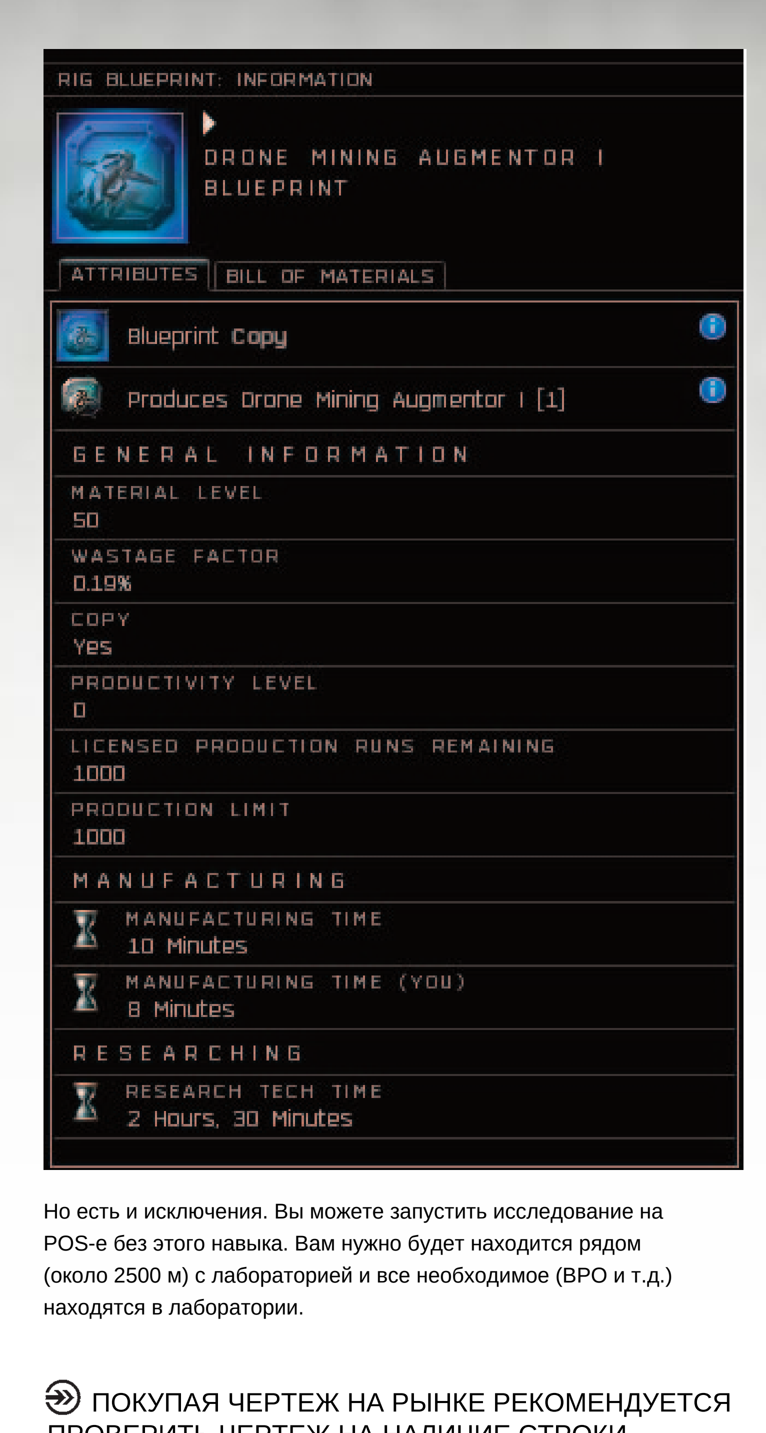
Почти такой же, как и BPO, за исключением того, что в верхней части вы увидите строки "Копия чертежа" и "Копия: да". Разрешенное количество запусков будет уменьшаться после каждого производственного цикла.
Обратите внимание, что BPC не могут быть исследованы дальше. Однако, они могут быть использованы для изобретений, но мы вернемся к этому позже.

НАВЫКИ ДЛЯ КОПИРОВАНИЯ И ИССЛЕДОВАНИЯ

Рекомендуется изучить следующие навыки до уровня V, если вы планируете исследовать BPO, за исключением Advanced Laboratory Operation, которому достаточно уровня IV. Увеличение скорости в описании навыка означает, что он позволит сократить время, необходимое для проведения исследования или изобретения. Важно отметить, что максимальное время научно-исследовательской работой составляет 30 дней, кроме случаев, когда один цикл исследований занимает более 30 дней.

- Laboratory Operation: Позволяет проводить основные операции в лаборатории, такие как исследования ME и PE, копирование или изобретение. Это дает вам возможность использовать один дополнительный слот исследования на каждый уровень навыка (необходимый навык: Science уровень III).
- Advanced Laboratory Operation: Это дает вам один дополнительный слот исследования на каждый уровень навыка (необходимые навыки: Science уровня III, Laboratory Operation уровня V). Навыки суммируют количество используемых слотов для исследований, таким образом вы можете иметь 11 слотов исследования при навыках уровня V.
- Metallurgy: Отличное знание состава минералов. Это дает вам +5% бонус к скорости исследования на каждый уровень навыка (необходимый навык: Science уровня IV).
- Science: Основное понимание научных принципов. Это дает вам +5% к скорости копирования чертежа на каждый уровень навыка.
- Research: Навык для исследования более эффективных методов производства. Это дает вам +5% бонус к исследованию PE на каждый уровень навыка (необходимый навык: Science уровня III).
- Scientific Networking: Навык, позволяющий запускать исследования дистанционно (необходимый навык: Laboratory Operation уровня IV). Выучите этот навык по крайней мере до уровня I, чтобы иметь возможность проводить исследования на POS-е. Каждый уровень навыка увеличивает расстояние, на которое вы сможете запустить исследование дистанционно, как показано ниже:

. Уровень I: В той же солнечной системе
. Уровень II: На расстоянии в 5 прыжков
. Уровень III: На расстоянии в 10 прыжков
. Уровень IV: На расстоянии в 20 прыжков
. Уровень В: По всему региону



Но есть и исключения. Вы можете запустить исследование на POS-е без этого навыка. Вам нужно будет находится рядом (около 2500 м) с лабораторией и все необходимое (BPO и т.д.) находятся в лаборатории.

ПОКУПАЯ ЧЕРТЕЖ НА РЫНКЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ ПРОВЕРИТЬ ЧЕРТЕЖ НА НАЛИЧИЕ СТРОКИ "ОРИГИНАЛ" ВВЕРХУ ОКНА ИНФОРМАЦИИ

ОРИГИНАЛЬНЫЕ ЧЕРТЕЖИ

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ИМПЛАНТЫ

НАЗВАНИЕ		ЭФФЕКТ	СЛОТ #
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	F40	1% уменьшение времени производства	8
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	F50	2% уменьшение времени производства	8
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	F60	4% уменьшение времени производства	8
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	G40	1% уменьшение кол-ва материалов для производства	6
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	G50	2% уменьшение кол-ва материалов для производства	6
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	G60	4% уменьшение кол-ва материалов для производства	6
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	H40	1% уменьшение отходов при переработке	8
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	H50	2% уменьшение отходов при переработке	8
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	H60	4% уменьшение отходов при переработке	8
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	I40	1% уменьшение времени при исследовании PE	6
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	I50	3% уменьшение времени при исследовании PE	6
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	I60	5% уменьшение времени при исследовании PE	6
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	J40	1% уменьшение времени при исследовании ME	7
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	J50	3% уменьшение времени при исследовании ME	7
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	J60	5% уменьшение времени при исследовании ME	7
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	K40	1% уменьшение времени при копировании чертежа	8
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	K50	3% уменьшение времени при копировании чертежа	8
Hardwiring – Zainou 'BeanCounter'	K60	5% уменьшение времени при копировании чертежа	8

ИДЕАЛЬНЫЕ ЧЕРТЕЖИ

BPO считается "идеальным" когда все материалы, потраченные на производство одного предмета могут быть восстановлены путем переработки этого же предмета. Уравнение для вычисления идеального значения ME: количество материалов / 5 (округляется вниз). Так что если количество материала равно 33, то 33 / 5 (округляется вниз), равно шести. Если при производстве необходимо несколько типов материалов, расчет включает в себя все материалы. Текущее значение ME рассчитывается с использованием типа материала, который требуется в наибольшем количестве. Если вы достигли этого уровня, BPO будет терять меньше других материалов тоже. В некоторых случаях (в основном при постройке капиталов и фрейтеров) невозможно достичь этого уровня, но всегда стоит стремиться к этому. Различные уровни ME с округленными значениями имеют следующие уровни отходов:

УР-НЬ МАТЕРИАЛОВ	ПОТЕРИ
ME 0	10%
ME 1	5%
ME 2	3.3%
ME 3	2.5%
ME 10	0.9%
ME 50	0.2%

ТИП ЧЕРТЕЖА	ME	PE
Броня	500	250
Оборудование	100	100
Ракеты (max тяжелые)	500	250
Cruise Missile/Torpedo	200	100
Корабли	50	10

Как вы можете видеть ME уровня 50 кажется очень хорошим в большинстве случаев, но в других случаях исследование до этого уровня не стоит затраченных усилий. Например, потери в 0,2% на 100 кусков руды равны 0, но в случае одного миллиона штук, потери составят 2000 в материалах. Возьмите калькулятор и посчитайте, чтобы увидеть, стоит ли потратить еще месяц на исследование. Конечно, бывают случаи, когда дополнительное время исследования не имеет значения, потому что BPO не используется часто. Но все же лучше, чтобы BPO исследовалось, чем просто лежало собирая пыль.



INVENTION (ПРОИЗВОДСТВО TII)

Что такое изобретение? Это метод создания T II BPC из T I BPC. После патча Trinity , процесс изобретения значительно упростился. С тех пор, как лотерея с получением T II BPO закончилась, единственным способом получить T II BPC осталось изобретение. К сожалению, изобретатели будут в невыгодном положении по отношению к владельцам T II BPO, которые получили свои BPO когда лотерея еще работала.
ВАЖНО: ВСЕ МАТЕРИАЛЫ, КРОМЕ ИНТЕРФЕЙСОВ (INTERFACES), БУДУТ ПОГЛОЩЕНЫ ВО ВРЕМЯ ИЗОБРЕТЕНИЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ ОНО ПРОВАЛИЛОСЬ.
Во-первых, изобретение требует BPC. Вы можете создать BPC путем копирования BPO, или вы можете купить его через контракт у других игроков.
Во-вторых, изобретение требует специфических для каждой расы интерфейсов (interfaces) и датакоров (datacores). Необязательно использовать дешифратор (decryptor) для улучшения шансов на успех и изменения результатов статистики BPC. Кроме того необязательно использовать T I модуль как базовый. Чем выше Мета уровень модуля, тем больше шансов на успех. Имейте в виду, что вы не можете использовать T II, фракционные или офицерские версии модулей.
Интерфейсы, датакоры и декрипторы можно найти в аномалиях Radar, иногда игроки продавют их. Это лишь материалы необходимые вам. Также вам нужны определенные навыки.

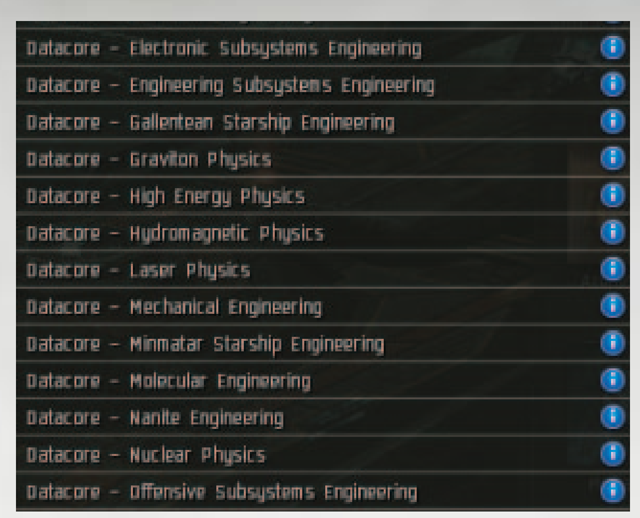
НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

Для успешного изобретения вам нужны различные навыки в ветке science, хотя бы уровня IV. Прежде всего, вам необходим специфический для каждой расы навык Encryption Methods. Требования по навыкам зависят от того, какой предмет вы пытаетесь изобрести.
Например, изобретение корабля Галленте требует следующих фракционных навыков Галленте:

- Amarr Encryption Methods, Caldari Encryption Methods, Minmatar Encryption Methods, Gallente Encryption Methods

Необходимые навыки для них следующие:
- Engineering II, Electronics II, Electronic Upgrades V, Science V, Hacking II

Фракционные Encryption Methods, являются лишь одним из навыков на изобретение, но будет полезно изучить их до уровня V, чтобы улучшить шансы на успешное изобретение. Книги на Encryption Methods не могут быть куплены у NPC, так что вам нужно либо купить их у других игроков, либо найти самим в аномалиях. В зависимости от типа предмета, который вы хотите изобрести, вам нужно изучить другие навыки из линейки Science. Типичные навыки включают в себя:





• Специфические для каждой из рас Starship Engineering, Electromagnetic Physics, Electronic Engineering, Graviton Physics, High Energy Physics, Hydromagnetic Physics, Laser Physics, Mechanical Engineering, Molecular Engineering, Nanite Engineering, Nuclear Physics, Plasma Physics, Quantum Physics, Rocket Science. Требуемый специфический навык будет зависеть от предмета, который вы хотите изобрести. Для успешного изобретения очень важно изучить необходимые навыки настолько хорошо, насколько это возможно. Обратите внимание, что возможно начать изобретение при введенном, но еще не изученном до уровня I навыке. В этом случае изобретение автоматически провалиться по завершении, тратя все материалы и время. Навыки связанные с Datacore, необходимы для того, чтобы получить Datacore у R & D агентов. Например, если вы хотите получить Datacore – Amarrian Starship Engineering вы должны изучить навык Amarrian Starship Engineering . Число в квадратных скобках [] показывает, сколько вам понадобится Datacore-ов.

DATACORES

Вы можете запустить научно-исследовательские проекты у R & D агентов, чтобы получить датакоры если вы обладаете необходимыми навыками и репутацией. После выбора области исследований, вы можете проверить количество очков исследования (RP), в вашем журнале в NeoCom. Выполнив миссию (выдается 1 раз в день) вы можете удвоить выход RP в этот день. Количество RP, которое вы получите, зависит от уровня агента, качества и уровня ваших соответствующих навыков.

Навык The Starship Engineering увеличивает количество RP в три раза, но этот Datacore также потребует в три раза больше очков. Обмен обычно идет по курсу 50 RP за 1 Datacore и 150 RP за 1 Starship Engineering Datacore.

Формула для расчета точного количества RP которое вы можете получить:

• Field Multiplier * ((1 + (agent EQ/100))*((уровень вашего навыка + уровень агента) ^ 2))

В приведенной выше формуле:

• Field Multiplier: множитель выбранного исследования, равен 3 для Starship Engineering и 1 для всего остального.

• Agent EQ: Эффективное качества агента, зависит от качества агента, вашей репутации и навыков.

• Уровень вашего навыка: уровень соответствующего навыка Datacore.

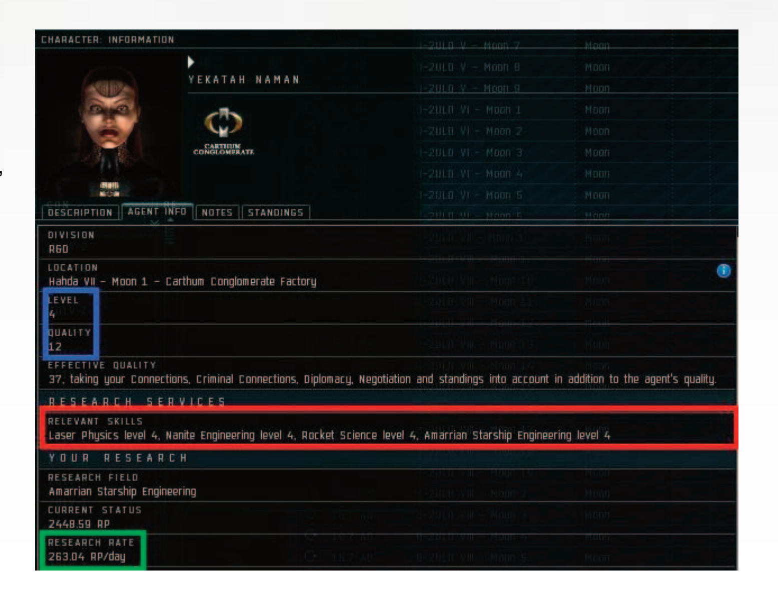
• Уровень агента: уровень выбранного агента.

На информационной странице выбранного агента, вы можете увидеть в каких областях исследований он работает и каких навыков требует. Один агент может работать в одной области одновременно, так что вы можете производить один тип Datacore.

В большинстве случаев цель ежедневной миссии агента 4 уровня заключается в том, чтобы принести 8100 единиц Tritanium или доставить один предмет объемом 0,1 м3 в диапазоне нескольких прыжков. Многие люди склонны забывать, что после завершения шестнадцати миссий, включая R & D, вы получите сюжетную миссию. Сюжетная линия миссий даст вам мощную прибавку к репутации. Имея шесть R & D агентов, вы можете получать сюжетную миссию каждые три дня. Не забывайте, что изобретение поглощает все материалы, используемые в работе, за исключением интерфейсов. Интерфейсы могут быть повторно использованы, даже если задание на изобретение провалилось.

Наш текущий опыт показывает, что ME и PE атрибуты у BPC не влияют на шансы на успех. Ваша репутация к NPC корпорации, которая владеет станцией где вы начали изобретениетак же не влияет на это.

Если вы не используете дешифратор то количество запусков у BPC не будет иметь значения. Если используете, то BPC с максимальным количеством запусков может добавить +1 запуск полученному BPC в отношении кораблей или ригов, +10 запусков в случае с дронами, боеприпасами и модулями. Короче говоря, дешифратор не является обязательным для изобретения, но если вы используете его, то он изменит атрибуты T II BPC и также может изменить шансы на успех.



 ВАЖНО: ВСЕ МАТЕРИАЛЫ, КРОМЕ ИНТЕРФЕЙСОВ (INTERFACES), БУДУТ ПОГЛОЩЕНЫ ВО ВРЕМЯ ИЗОБРЕТЕНИЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ ОНО ПРОВАЛИЛОСЬ.

INVENTION (ПРОИЗВОДСТВО TII)

АМАРР	КАЛДАРИ	ГАЛЛЕНТЕ	МИНМАТАР	КОЛ-ВО ЗАПУСКОВ	ШАНС УСПЕХА	ME МОДИФ.	PE МОДИФ.
Formation Layout	Tuning Instructions	Collision Measurements	Calibration Data	0	1.1	+3	+3
Classic Doctrine	Prototype Diagram	Test reports	Advanced Theories	+1	1.2	+2	+5
Sacred Manifesto	User Manual	Engagement Plan	Operation Handbook	+2	1	+1	+4
Circular Logic	Alignment chart	Symbiotic Figures	Circuitry Schematics	+9	0.6	-2	+1
War Strategon	Installation Guide	Stolen Formulas	Assembly Instructions	+4	1.8	-1	+2

Полученная при изобретении T II BPC будет иметь 1 запуск, -4 ME уровень и -4 PE уровень по умолчанию. Например, если вы используете дешифратор Formation Layout , тогда T II BPC будет иметь -1 ME и -1 PE уровни. Если используется Circular Logic, то результаты будут -6 ME, -3 PE, и целых 9 запусков. Если использованная T I BPC имела максимальное количество запусков, то T II BPC на корабль будет иметь 10 запусков, модули и др. будут иметь 19.

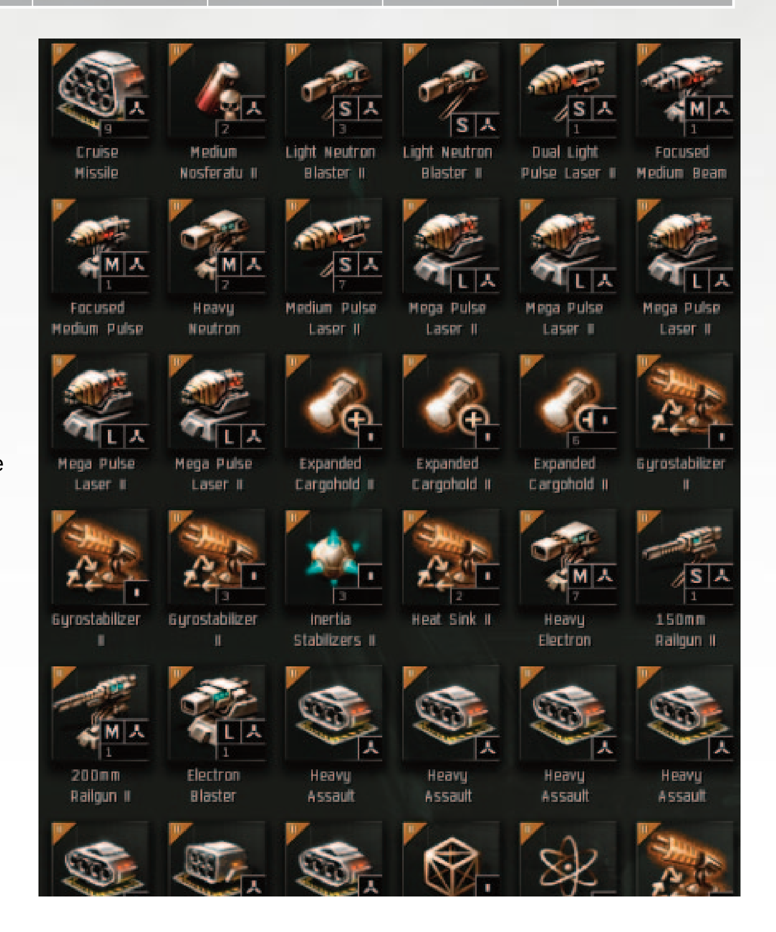
Точная формула: run = max(1; Round.Down (((ActualRunsInputBPC/MaxRunsInputBPC) * MaxRunsOutputBPC) + DecryptorBonusRuns))

ВАЖНО: Всегда проверьте, используете ли вы правильный, специфический для каждой расы, дешифратор иначе вы не получите бонус!

ИНТЕРФЕЙСЫ

Интерфейсы - основные "станки" изобретения. Вы должны будете иметь некоторые для того, чтобы успешно изобретать T2 BPC.

- Ship Data Interfaces необходимы для изобретения чертежей с кораблями
- Tuner Data Interfaces необходимы для изобретения чертежей с ригами
- Data Interfaces необходимы для изобретения чертежей с модулями



ФРАКЦИЯ		ИНТЕРФЕЙС	МОДУЛЬ	КОРАБЛЬ	RIG	ITEMS	НУЖЕН ДЛЯ
AMARR		Occult Data Interface	💡	⛔	⛔	101	Броня, энергия, энергетическое оружие, кристалл для лазера кристалл для добычи руды
		Occult Ship Data Interface	⛔	💡	⛔	16	Амаррские корабли
		Occult Tuner Data Interface	⛔	⛔	💡	19	RIG: Броня, энергия, энергетич. оружие salvage rig
CALDARI		Esoteric Data Interface	💡	⛔	⛔	73	Ракетные улучш., ECCM. Гибридное, ракетное оружие, сенсоры, щит
		Esoteric Ship Data Interface	⛔	💡	⛔	16	Калдарские корабли
		Esoteric Tuner Data Interface	⛔	⛔	💡	23	RIGS: щит, ракеты
		Incognito Data Interface	💡	⛔	⛔	65	Drone, ECCM, ECM,. Гибрид.: улучшения, патроны, оружие Лазеры для разработки астероидов
		Incognito Ship Data Interface	⛔	💡	⛔	18	Галлентские и ORE корабли
		Incognito Tuner Data Interface	⛔	⛔	💡	23	RIGS: Drone, гибрид., взлом, захват цели
Minmatar		Cryptic Data Interface	💡	⛔	⛔	64	Projectile, двигатели, структура корабля warp dis, tracking dis
		Cryptic Ship Data Interface	⛔	💡	⛔	18	Минматарские корабли
		Cryptic Tuner Data Interface	⛔	⛔	💡	16	RIGS: двигатели, projectile оружие

Как упоминалось ранее, с одной стороны, успех изобретения зависит от навыков: Encryption Method и навыков, необходимых для получения Datacores. С другой стороны, шансы на успех, могут быть улучшены за счет использования T I модуля с более высоким Мета уровнем и дешифратора. Наконец, есть базовые шансы на успех, которые зависят от того, что вы пытаетесь изобрести.

INVENTION (ПРОИЗВОДСТВО TII)

ШАНС НА УСПЕХ

Шансы по умолчанию:

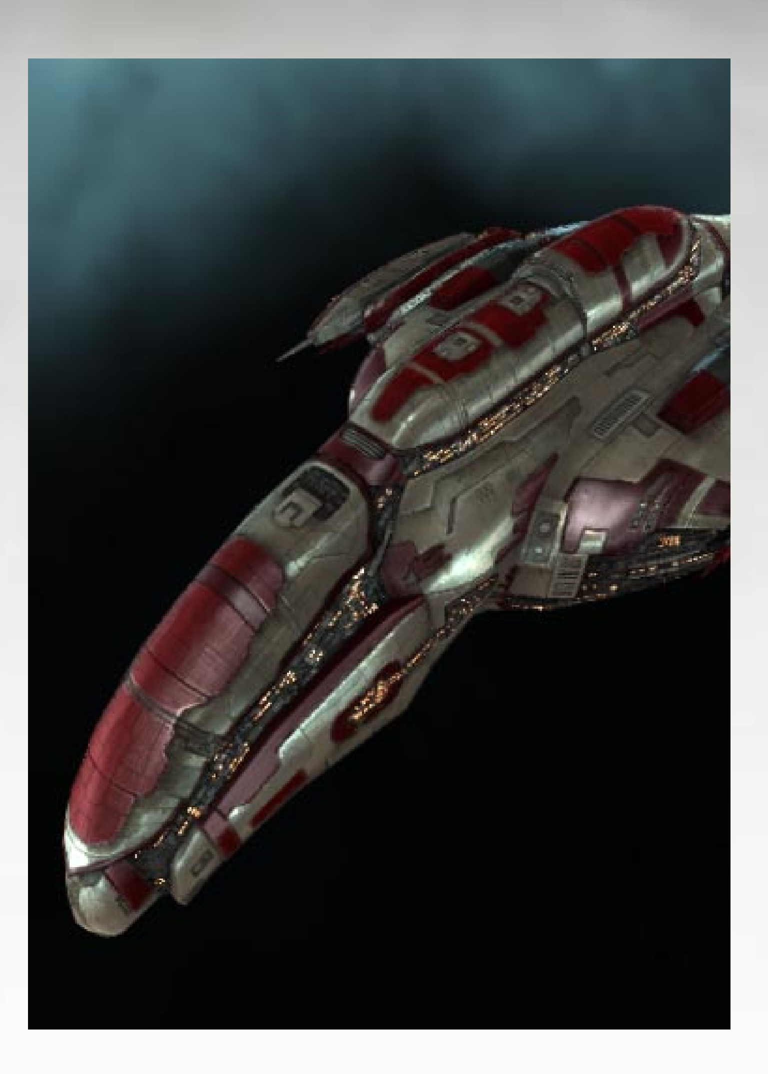
- 20% battlecruiser, battleship, Hulk
- 25% cruiser, industrial ship, Mackinaw
- 30% frigates, destroyer, Skiff, freighter
- 40% все остальное

Точная формула:
Шанс на изобретение = шанс по умолчанию * (1 + (0.01 * уровень навыка Encryption)) * (1 + ((уровень первого навыка Datacore + уровень второго навыка Datacore) * (0,1 / (5 - мета уровень T1 предмета)))) * множитель дешифратора.

Для примера возьмем орудийнуй башню: по умолчанию шанс составляет 40%. Если навыки на Encryption и на оба Datacore на уровне 1, и мы не используем T I предмет и дешифратор, то мы имеем 42,02% шансов на успех.

- Если соответствующий навык Encryption уровня V, то мы имеем 43,68%
- Если к этому добавить предмет с Мета уровнем IV, то 50,40%
- Если еще добавить один из навыков линейки science уровня V, то 67,2%
- Если второй из навыков линейки science тоже уровня V, то она составляет 84%
- Если к этому добавить дешифратор дающий +1 запуск, 1.2x модиф. шанса на успех то получим 100,8%, и в результате BPC будет -2 ME и 1 PE

Как вы можете видеть, бонусы суммируются.





	УР. НАВЫКА	МЕТА УР-НЬ	DECRYPTOR МНОЖИТЕЛЬ				
Battlecruiser, Battleship, Hulk							
Базовый шанс: 20%		0	0.6	1	1.1	1.2	1.8
Encryption Skill lvl 1. Datacore Skill lvl 2. Datacore Skill lvl	4	24.13%	14.48%	24.12%	26.54%	28.95%	43.43%
Encryption Skill lvl 1. Datacore Skill lvl 2. Datacore Skill lvl	5	25.2%	15.12%	25.2%	27.72%	30.24%	45.36%
Cruiser, Industrial Ships, Mackinaw							
Базовый шанс: 25%		0	0.6	1	1.1	1.2	1.8
Encryption Skill lvl 1. Datacore Skill lvl 2. Datacore Skill lvl	4	30.16%	18.1%	30.16%	33.17%	36.19%	54.28%
Encryption Skill lvl 1. Datacore Skill lvl 2. Datacore Skill lvl	5	31.5%	18.9%	31.5%	34.65%	37.8%	56.7%
Frigate, Destroyer, Skiff, Freighter							
Базовый шанс: 30%		0	0.6	1	1.1	1.2	1.8
Encryption Skill lvl 1. Datacore Skill lvl 2. Datacore Skill lvl	4	36.19%	21.72%	36.19%	39.81%	43.43%	65.14%
Encryption Skill lvl 1. Datacore Skill lvl 2. Datacore Skill lvl	5	37.8%	22.68%	37.8%	41.58%	45.36%	68.04%
Другое (Оружие и т.д). Мета уровень - 0							
Базовый шанс: 40%		0	0.6	1	1.1	1.2	1.8
Encryption Skill lvl 1. Datacore Skill lvl 2. Datacore Skill lvl	4	48.26%	28.95%	48.25%	53.08%	57.90%	86.86%
Encryption Skill lvl 1. Datacore Skill lvl 2. Datacore Skill lvl	5	50.4%	30.24%	50.4%	55.44%	60.48%	90.72%
Другое (Оружие и т.д). Мета уровень - 4							
Базовый шанс: 40%		4	0.6	1	1.1	1.2	1.8
Encryption Skill lvl 1. Datacore Skill lvl 2. Datacore Skill lvl	4	74.88%	44.93%	74.88%	82.36%	89.85%	134.8%
Encryption Skill lvl 1. Datacore Skill lvl 2. Datacore Skill lvl	5	84%	50.4%	84%	92.4%	100.8%	151.2%

INVENTION (ПРОИЗВОДСТВО TII)

ИЗОБРЕТЕНИЯ

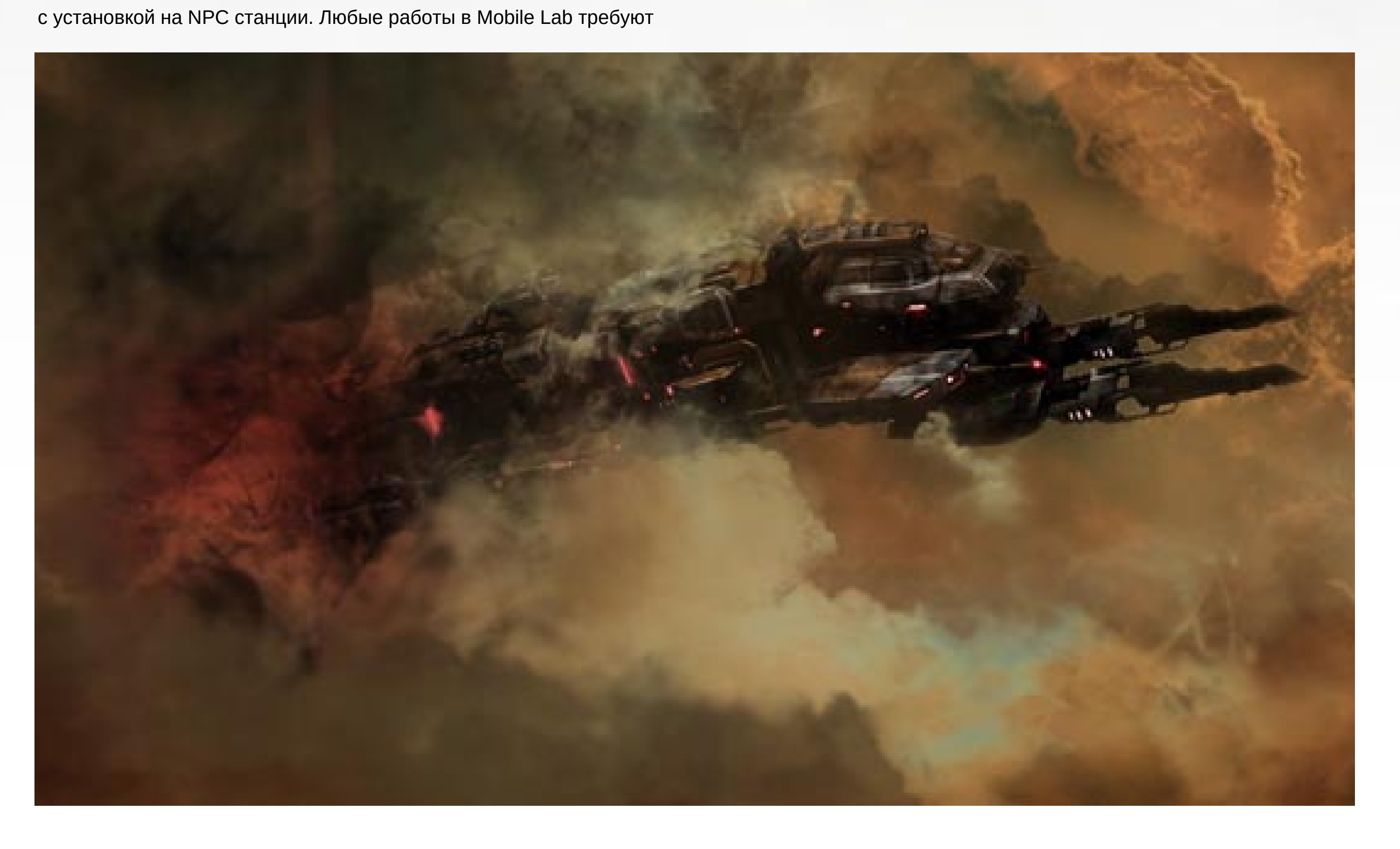
Один из способов запустить изобретение заключается в использовании слота на Mobile Lab закрепленной на вашем POS-е. Вам даже не нужно быть на POS-е если у вас есть навыки, чтобы начать изобретение удаленно. Это важно, поскольку большую часть времени слоты на изобретения, размещенные на станциях, используется. Если Mobile Lab на вашем POS включена, вы можете начать изобретение в любое время, но материалы (датакоры, BPC, дешифраторы), которые необходимы для выполнения работы должны быть вложенв вручную в лабораторию заранее. Как только все будет на месте, вы можете начать работу удаленно, требуется навык Scientific Networking (Laboratory Operation уровня IV является обязательным условием). В зависимости от уровня навыка Scientific Networking, вы можете начать изобретение находясь в той же системе что и POS, в 5, 10 или 20 прыжках, или при наличии уровня V из любого места в том же регионе, что и POS. Если вы собираетесь использовать Mobile Lab, мы рекомендуем вам ознакомиться с их различными версиями.

Атрибуты стандартной Mobile Lab: пять слотов под изобретения, изобретения делаются на 50% быстрее по сравнению с установкой на NPC станции. Атрибуты Advanced Mobile Lab: два слота под изобретения, изобретения делаются на 50% быстрее по сравнению с установкой на NPC станции. Любые работы в Mobile Lab требуют следующие права ‘Rent Research Slot’ и ‘Factory Manager’. Если нет налога на установку изобретения, то нет никакой потребности в доступе к корпоративным счетам.

Несколько вещей, которые полезно знать:

- Работа в Mobile Lab может быть запущена ТОЛЬКО из ангара корпорации. Попытка запустить работу с вашего персонального ангара приведет к ошибке: Не удается установить контакт с Science & Industry facility. Если она находится в другой системе, возможно, придется подлететь ближе.
- Если выйти из корпорации в то время как у вас есть активное задание, члены вашей бывшей корпорации будут в состоянии принять результат вашей работы и интерфейс.
- Если офис корпорации закрывается в то время как задание выполняется, то все материалы будут утрачены.
- Если POS уничтожат в то время как работа запущена, материалы выпадут в космос.
- Вы не можете использовать другую корпоративную лабораторию.

Другой способ запустить изобретение заключается в аренде слот на станции. Если вы нашли станцию с свободным слотом под изобретения, то вы можете начать ее с вашего ангара.



ПРОИЗВОДСТВО TIII

Стратегические крейсера (Strategic Cruisers, T III Cruisers) могут быть очень заманчивыми для производства. Но их не так просто производить. На самом деле, производить их в одиночку практически невозможно. Производство Tech III корабля требует в два раза больше усилий, чем производство корабля T II. Это потребует много компонентов, много труднодоступных чертежей и хорошо прокаченного персонажа. Производство корпуса Tech III корабля и его подсистем включает в себя несколько этапов. Каждый этап отличается от предыдущего. Сортируя этапы по сложности, мы рассмотрим производство готового корабля:

КОМПОНЕНТЫ ГОТОВОГО Т III СУДНА

Прежде всего, необходимы расовые корпус и пять различных подсистем, которые дают различные способности кораблю. Пятью подсистемами являются: Defensive Subsystem, Offensive Subsystem, Engineering Subsystem, Electronic Subsystem, and Propulsion Subsystem. Обратите внимание, что если вы хотите изменить одну из подсистем, вы можете сделать это без переупаковки корабля.

ЧЕРТЕЖИ НА Т III КОРПУС И ПОДСИСТЕМЫ

Производство чертежей для T III корпуса и подсистем это искусство. Эти проекты нуждаются в большом количестве материалов и навыков. Первое, что нужно сделать, называется Reverse Engineering. Это специальное изобретение, где вы "изобретаете" T III подсистемы из древних реликвий. Единственным отличием является то, что вы не можете купить компоненты: древние реликвии (Ancient Relics), специфические для каждой расы Hybrid Decryptors, компоненты для производства Hybrid R.A.M и T III датакоры. Вы должны получить их в комплексах в червоточинах. Добавьте к этому тот факт, что Hybrid R.A.M повреждается в процессе производства.

Технически Reverse engineering это исследовательская работа, которую вы можете сделать в Experimental Laboratory на POS-е или на Калдарском аутпосте. Reverse engineering не может быть сделано на NPC станции.

ПРОИЗВОДСТВО Т III КОРПУСОВ И ПОДСИСТЕМ

Для производства корпуса и подсистем вам нужны две вещи: чертеж корпуса или подсистемы (производится при Reverse Engineering, мы вернемся к этому позже) и гибридные компоненты. Подсистемы и Tech III корпуса могут быть произведены в Subsystem Assembly Array установленном на POS-е (могут быть установлены в системах с высоким СС), или на аутпостах. NPC станции не в состоянии предоставить этот вид производства.

PICK SUB SYSTEMS

DEFENSIVE SYSTEMS

Loki Defensive - Adaptive Augmenter
Loki Defensive - Adaptive Shielding
Loki Defensive - Amplification Node
Loki Defensive - Warfare Processor

ELECTRONIC SYSTEMS

Loki Electronics - Dissolution Sequencer
Loki Electronics - Emergent Locus Analyzer
Loki Electronics - Immobility Drivers
Loki Electronics - Tactical Targeting Network

OFFENSIVE SYSTEMS

Loki Offensive - Covert Reconfiguration
Loki Offensive - Hardpoint Efficiency Configuration
Loki Offensive - Projectile Scoping Array
Loki Offensive - Turret Concurrence Registry

PROPULSION SYSTEMS

Loki Propulsion - Chassis Optimization
Loki Propulsion - Fuel Catalyst
Loki Propulsion - Intercalated Nanofibers
Loki Propulsion - Interdiction Nullifier

ENGINEERING SYSTEMS

Loki Engineering - Augmented Capacitor Reservoir
Loki Engineering - Capacitor Regeneration Matrix
Loki Engineering - Power Core Multiplier
Loki Engineering - Supplemental Coolant Injector

ПРОИЗВОДСТВО TIII

ГИБРИДНЫЕ ПОЛИМЕРЫ

Для производства гибридных полимеров вам потребуются: основные минералы (такие, как zydrine, megacyte и т.д.), газы Fullerite (собирают в червоточинах), POS для производства "реакций" установленный в системе с низким СС или 0.0, и чертеж полимерной реакции (polymer reaction) (можно купить на рынке).

НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ				КОНЕЧНЫЙ ПРОДУКТ
РЕАКЦИЯ	МИНЕРАЛЫ	FULLERITE ГАЗ	HYBRID ПОЛИМЕР	HYBRID ПОЛИМЕР
C3-FTM Acid Reaction	+ 80 x Megacyte	+ 100 x Fullerite C-84	+ 100 x Fullerite C-540	» 2 x C3-FTM Acid
Carbon-86 Epoxy Resin Reaction	+ 30 x Zydrine	+ 100 x Fullerite C-32	+ 100 x Fullerite C-320	» 8 x Carbon-86 Epoxy Resin
Fullerene Intercalated Graphite Reaction	+ 600 x Mexallon	+ 100 x Fullerite C-60	+ 100 x Fullerite C-70	» 120 x Fullerene Intercalated Graphite
Fulleroferrocene Reaction	+ 1000 x Tritanium	+ 200 x Fullerite C-50	+ 100 x Fullerite C-60	» 1000 x Fulleroferrocene
Graphene Nanoribbons Reaction	+ 400 x Nocxium	+ 100 x Fullerite C-28	+ 100 x Fullerite C-32	» 30 x Graphene Nanoribbons
Lanthanum Metallofullerene Reaction	+ 200 x Nocxium	+ 100 x Fullerite C-70	+ 100 x Fullerite C-84	» 60 x Lanthanum Metallofullerene
Methano-fullerene Reaction	+ 300 x Isogen	+ 100 x Fullerite C-70	+ 100 x Fullerite C-72	» 80 x Methanofullerene
PPD Fullerene Fibers Reaction	+ 800 x Pyerite	+ 300 x Fullerite C-50	+ 100 x Fullerite C-60	» 250 x PPD Fullerene Fibers
Scandium Metallofullerene Reaction	+ 25 x Zydrine	+ 100 x Fullerite C-72	+ 100 x Fullerite C-28	» 40 x Scandium Metallofullerene

КЛАССЫ ГАЗОВ FULLERITE

На данный момент, Есть четыре различных класса газов fullerite , которые классифицируются по своей редкости. Чем реже встречается газ, тем труднее его добыть. Обычно есть несколько облаков газа в одном месте, где каждое из облаков содержит свой тип газа.
Вы можете добывать их как обычные газы, но облака, найденые путем изучения аномалий Ladar, могут быть защищены Sleeper-ами.

FULLERITE ГАЗ				
ТИП	РАЗМЕР	I	II	III
A	1 m3	C-50	C-60	C-70
B	2 m3	C-28	C-72	C-84
C	5 m3	C-32	C-320	-
D	10 m3	C-540	-	-

Обычно вы можете встретить следующих защитников в этих облаках: (C = Cruiser, F = Frigate)

НАЗВАНИЕ АНОМАЛИИ	КОЛИЧЕСТВО НПС SLEEPER	ВОЗМОЖНОЕ ГАЗ. ОБЛАКО 1	КОЛИЧЕСТВО ГАЗА	ВОЗМОЖНОЕ ГАЗ. ОБЛАКО 1	КОЛИЧЕСТВО ГАЗА
Token Perimeter Reservoir	1C 2F	C-60	3,000 m3	C-70	1,500 m3
Barren Perimeter Reservoir	5F	C-50	3,000 m3	C-60	1,500 m3
Sizable Perimeter Reservoir	1F?	C-50	1,500 m3	C-84	12,000 m3
Minor Perimeter Reservoir	2C	C-70	3,000 m3	C-72	6,000 m3
Vast Frontier Reservoir	?	C-32	50,000 m3	C-28	4,000 m3
Ordinary Perimeter Reservoir	5 sentry	C-72	12,000 m3	C-84	6,000 m3
Vital Core Reservoir	2BS 2F	C-320	500 m3	C-540	6,000 m3
Bountiful Frontier Reservoir	2C 3F	C-32	1,000 m3	C-28	20,000 m3
Instrumental Core Reservoir	2BS	C-320	6,000 m3	C-540	500 m3

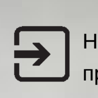
ГИБРИДНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Для производства гибридных компонентов вам потребуются гибридные полимеры и чертеж гибридных компонентов который можно приобрести на рынке. Производство может быть запущено на POS-е или на станции (в том числе NPC).
Вы можете производить следующие гибридные компоненты (полученный компонент совпадает с названием чертежа):

НАЗВАНИЕ ЧЕРТЕЖА / HYBRID КОМПОНЕНТ
Electromechanical Interface Nexus Blueprint
Emergent Neuroptical Interface Blueprint
Fullerene Intercalated Sheets Blueprint
Fulleroferrocene Power Conduits Blueprint
Metallofullerene Plating Blueprint
Nanowire Composites Blueprint
Neurovisual Output Analyzer Blueprint
Optimized Nano-Engines Blueprint
Reconfigured Subspace Calibrator Blueprint
Reinforced Metallofullerene Alloys Blueprint
Warfare Computation Core Blueprint

ANCIENT SALVAGE МАТЕРИАЛЫ
Cartesian Temporal Coordinator
Central System Controller
Defensive Control Node
Electromechanical Hull Sheeting
Emergent Combat Analyzer
Emergent Combat Intelligence
Fused Nanomechanical Engines
Heuristic Selfassemblers
Jump Drive Control Nexus
Melted Nanoribbons
Modified Fluid Router

TECH III КОРАБЛИ



На текущей странице вы можете увидеть процесс производства Tech III корабля. Весь процесс может включать в себя работу различных промышленных корпораций, но некоторые этапы можно сделать имея небольшую команду, а некоторые даже в одиночку.

ШАГ 1: РЕАКЦИЯ ГИБРИДНОГО ПОЛИМЕРА

ИЗ ЧЕГО	ГДЕ НАЙТИ	ПРОИЗВОДИТСЯ В	ГДЕ	КОНЕЧНЫЙ ПРОДУКТ
Hybrid Polymer Reaction чертеж	Империя/Рынок	Normal + Biochemical Silo Polymer Reaction Array Polymer Silo	0.0 и/или Low-sec (0.3 или ниже)	гибридный полимер
Стандатрные минералы	Империя/Рынок			
2 типа газа для каждого полимера	ВХ Ladar Аномалия			

ШАГ 2: ПРОИЗВОДСТВО ГИБРИДНОГО КОМПОНЕНТА

ИЗ ЧЕГО	ГДЕ НАЙТИ	ПРОИЗВОДИТСЯ В	ГДЕ	КОНЕЧНЫЙ ПРОДУКТ
Hybrid Polymers	Производство/Рынок	Станция … Assembly Line POS … Component Assembly Array	High-sec/Low-sec/0.0 Low-sec (0.3 or below) 0.0	гибридный компонент
Hybrid Component Blueprint	Империя/Рынок			
Sleeper NPC	Salvage Materials			

ШАГ 3: СОЗДАНИЕ BPC НА ПОДСИСТЕМУ/КОРПУС

ИЗ ЧЕГО	ГДЕ НАЙТИ	ПРОИЗВОДИТСЯ В	ГДЕ	КОНЕЧНЫЙ ПРОДУКТ
Ancient Relics	ВХ Magnetometric аномал.	Станция/POS Experimental Laboratory	High-sec, Low-sec, 0.0	Tech III BPC на подсистему/корпус
Hybrid Tech Decryptor	ВХ Radar Аномалия			
Tech III Subsystem Spec. Datacore	ВХ Radar Аномалия			
R.A.M … Hybrid Components	ВХ Radar Аномалия			
Datacores	R&D Агенты/Рынок			

ШАГ 4: ПРОИЗВОДСТВО ПОДСИСТЕМЫ/КОРПУСА

ИЗ ЧЕГО	ПРОИЗВОДИТСЯ В	ГДЕ	КОНЕЧН. ПРОДУКТ
Hybrid Component	Станция … Assembly Line POS … Subsystem Assembly Array	High-sec, low-sec, 0.0	Tech III подсистема/корпус
Subsystem/Hull BPC			

ШАГ 5: СБОРКА Т III КОРАБЛЯ

ИЗ ЧЕГО	ПРОИЗВОДИТСЯ В	ГДЕ	КОНЕЧН. ПРОДУКТ
Tech III КОРПУС	Везде, где возможно собрать корабль	High-sec, low-sec, 0.0	Tech III Strategic Cruiser
Подсистема (по 1 каждого вида)			

НАВЫКИ REVERSE ENGINEERING

Для изобретения BPC на T III подсистему вам нужен навык Reverse Engineering . Кроме того, вам необходим набор различных навыков для каждой из подсистем. Давайте возьмем подсистему Propulsion Subsystem в качестве примера. Для производства BPC на Propulsion Subsystem требуется:

- Навык Reverse Engineering уровня I
- Навык Propulsion Subsystem Technology уровня I
- Навык Physics learned уровня IV
- Навык Propulsion Subsystems Engineering уровня III (при необходимости Datacore I)
- Навык Rocket Science уровня III (при необходимости Datacore II).

Другие подсистемы требуют подобные навыки. Рекомендуется взглянуть на реликвии для которых потребуются специальные навыки.

R.A.M. всегда требует навыки линии Hybrid Technology. Первый навык, который требуется для любого изобретения T III - Reverse Engineering. Второй навык, который потребуется - навык на т екущую подсистему (например, Defensive Subsystem Technology). Третий навык, который требуется, всегда из линейки science .

	НАЗВАНИЕ НАВЫКА	НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ
	Reverse Engineering	Science V, Metallurgy IV, Research IV
	Offensive Subsystem Technology	Research V, Science V, Engineering V, High Energy Physics IV
	Propulsion Subsystem Technology	Research V, Science V, Engineering V, Graviton Physics IV
	Electronic Subsystem Technology	Research V, Science V, Electronics V, Electronic Engineering IV
	Engineering Subsystem Technology	Research V, Science V, Engineering V, High Energy Physics IV
	Defensive Subsystem Technology	Science V, Nanite Engineering IV, Electronics V

TECH III КОРАБЛИ

НАВЫКИ ДЛЯ ПРОИЗВОДСТВА ПОДСИСТЕМ

Навык Starship Engineering, зависит от расы, с которой вы работаете. Например, вот требования для производства Loki Propulsion Chassis Optimization Subsystem:

- Minmatar Starship Engineering уровня IV
- Jury Rigging уровня V
- Cruiser Construction уровня IV

НАВЫКИ ДЛЯ ПРОИЗВОДСТВА ГИБРИДНЫХ КОМПОНЕНТОВ

Необходимые навыки меняются для каждого компонента. Для производства упомянутой выше подсистемы необходимо следующее:

- Electromagnetic Physics уровня II
- High Energy Physics уровня II

НАВЫКИ ДЛЯ ПРОИЗВОДСТВА КОРПУСА

Они различаются в зависимости от расы:

- Industry уровня V
- Race specific Starship Engineering уровня V
- Cruiser Construction уровня V
- Mechanical Engineering уровня IV

ПРИМЕР

Давайте построим Loki (Минматарский T III стратегический крейсер) в качестве примера:

- Срок изготовления: около полутора суток

Необходимые навыки:

- Industry уровня V (это навык 1 ранга)
- Minmatar Starship Engineering уровня V (это навык 5 ранга)
- Cruiser Construction уровня V (это навык 5 ранга)
- Mechanical Engineering уровня IV (это навык 5 ранга)

Материалы, необходимые для постройки для одного Loki:

- 1 чертеж Loki
- 6 x различных чертежей на гибридные компоненты (NPC рынок)
- 8 x различных реакций гибридных полимеров (BP из червоточины)
- 9 x различных газов Sleeper
- несколько разных минералов
- Starship R.A.M.



ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ ПОДСИСТЕМЫ КОРАБЛЯ

НАЗВАНИЕ	ОБЪЕМ	ЩИТ						БРОНЯ					СЛОТЫ			СИГ.	PG	CPU
		HP						HP										
	м3		%				сек.		%							м	мВт	ед.
Legion Defensive - Adaptive Augmenter	300	2200	0	87.5	70	20	1620	3300	50	80	62.5	35	1	0	1	154	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к сопротивлению брони, +10% к эффективности системы удаленного ремонта брони																	
Legion Defensive - Augmented Plating	340	2500	0	87.5	70	20	1620	3750	50	80	62.5	35	0	0	2	147	0	0
	Новый ЛВЛ: +10% к HP брони																	
Legion Defensive - Nanobot Injector	300	2400	0	87.5	70	20	1620	3600	50	80	62.5	35	0	0	2	140	0	0
	Новый ЛВЛ: +10% к эффективности системы ремонта брони																	
Legion Defensive - Warfare Processor	300	2200	0	87.5	70	20	1620	3300	50	80	62.5	35	1	0	1	140	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к эфф-ти Armored Warfare Links (навык subsystem). Бонус: Warfare Link потребляет на 99% меньше CPU																	
Loki Defensive - Adaptive Augmenter	270	2200	75	50	40	60	1620	3300	90	10	25	67.5	0	1	1	130	150	0
	Новый ЛВЛ: +5% к сопротивлению брони																	
Loki Defensive - Adaptive Shielding	280	3100	75	50	40	60	1620	2050	90	10	25	67.5	1	1	0	143	0	50
	Новый ЛВЛ: +5% к сопротивлению щита, +10% к эффективности модулей shield transporter																	
Loki Defensive - Amplification Node	300	2500	75	50	40	60	1620	1650	90	10	25	67.5	0	1	1	130	0	0
	Новый ЛВЛ: снижение радиуса сигнатуры на 5%																	
Loki Defensive - Warfare Processor	200	3100	75	50	40	60	1620	2050	90	10	25	67.5	1	1	0	130	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к эфф-ти Skirmish Warfare Links (навык subsystem). Бонус: Warfare Link потребляет на 99% меньше CPU																	
Proteus Defensive - Adaptive Augmenter	320	2100	0	50	85	60	1620	3200	50	10	83.75	67.5	1	0	1	176	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к сопротивлению брони, +10% к эффективности системы удаленного ремонта брони																	
Proteus Defensive - Augmented Plating	280	2400	0	50	85	60	1620	3650	50	10	83.75	67.5	0	0	2	168	0	0
	Новый ЛВЛ: +10% к HP брони																	
Proteus Defensive - Nanobot Injector	300	2300	0	50	85	60	1620	3500	50	10	83.75	67.5	0	0	2	160	0	0
	Новый ЛВЛ: +10% к эффективности системы ремонта брони																	
Proteus Defensive - Warfare Processor	220	2100	0	50	85	60	1620	3200	50	10	83.75	67.5	1	0	1	160	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к эфф-ти Information Warfare Links (навык subsystem). Бонус: Warfare Link потребляет на 99% меньше CPU																	
Tengu Defensive - Adaptive Shielding	420	3250	0	50	70	80	2160	2150	50	10	62.5	86.25	1	1	0	165	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к сопротивлению щита, +10% к эффективности модулей shield transporter																	
Tengu Defensive - Amplification Node	440	3550	0	50	70	80	1620	2350	50	10	62.5	86.25	0	2	0	150	0	0
	Новый ЛВЛ: +10% к эффективности shield booster																	
Tengu Defensive - Supplemental Screening	410	3750	0	50	70	80	2430	2500	50	10	62.5	86.25	0	2	0	157	0	0
	Новый ЛВЛ: +10% к HP щита																	
Tengu Defensive - Warfare Processor	290	3250	0	50	70	80	1620	2150	50	10	62.5	86.25	1	1	0	150	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к эфф-ти Siege Warfare Links (навык subsystem). Бонус: Warfare Link потребляет на 99% меньше CPU																	

TECH III КОРАБЛИ

ЭЛЕКТРОННЫЕ ПОДСИСТЕМЫ КОРАБЛЯ

НАЗВАНИЕ	НАВЕДЕНИЕ НА ЦЕЛЬ, км	CPU, ед	СКАНЕР, мм	СЕНСОРЫ: ЛАДАР	СЕНСОРЫ: Маг.	СЕНСОРЫ: РАДАР	СЕНСОРЫ: Грав.	СЛОТЫ: 1	СЛОТЫ: 2	СЛОТЫ: 3
Legion Electronics - Dissolution Sequencer	65	380	260	0	0	17	0	0	4	0
	Новый ЛВЛ: +5% к максимальной дальности наведения; +15% к мощности сенсоров									
Legion Electronics - Emergent Locus Analyzer	55	380	280	0	0	17	0	1	3	0
	Новый ЛВЛ: +10% к эффективности сканирования модулями probe, +20% к оптимальной дальности и скорости tractor beams Scan Probe Launchers потребляет на 99% меньше CPU									
Legion Electronics - Energy Parasitic Complex	55	375	280	0	0	13	0	1	3	0
	Новый ЛВЛ: +10% к эффективности модулей Energy Vampire и Energy Neutralizer									
Legion Electronics - Tactical Targeting Network	60	400	255	0	0	15	0	0	4	0
	Новый ЛВЛ: +15% к разрешающей способности сканера									
Loki Electronics - Dissolution Sequencer	60	335	275	17	0	0	0	0	3	1
	Новый ЛВЛ: +5% к максимальной дальности наведения; +15% к мощности сенсоров									
Loki Electronics - Emergent Locus Analyzer	50	335	300	17	0	0	0	0	4	0
	Новый ЛВЛ: +10% к эффективности сканирования модулями probe, +20% к оптимальной дальности и скорости tractor beams Scan Probe Launchers потребляет на 99% меньше CPU									
Loki Electronics - Immobility Drivers	50	320	300	13	0	0	0	0	3	1
	Новый ЛВЛ: +30% к оптимальной дальности модулей stasis webifier									
Loki Electronics - Tactical Targeting Network	55	355	260	15	0	0	0	0	4	0
	Новый ЛВЛ: +15% к разрешающей способности сканера									
Proteus Electronics - CPU Efficiency Gate	65	360	225	0	17	0	0	0	3	1
	Новый ЛВЛ: +5% к объёму CPU									
Proteus Electronics - Dissolution Sequencer	70	410	245	0	19	0	0	0	3	1
	Новый ЛВЛ: +5% к максимальной дальности наведения; +15% к мощности сенсоров									
Proteus Electronics - Emergent Locus Analyzer	60	410	270	0	19	0	0	0	3	1
	Новый ЛВЛ: +10% к эффективности сканирования модулями probe, +20% к оптимальной дальности и скорости tractor beams Scan Probe Launchers потребляет на 99% меньше CPU									
Proteus Electronics - Friction Extension Processor	60	375	270	0	15	0	0	0	3	1
	Новый ЛВЛ: +10% к оптимальной дальности модулей Warp Disruptor и Warp Scrambler									
Tengu Electronics - CPU Efficiency Gate	65	420	210	0	0	0	18	0	3	1
	Новый ЛВЛ: +5% к объёму CPU									
Tengu Electronics - Dissolution Sequencer	75	475	235	0	0	0	20	0	3	1
	Новый ЛВЛ: +5% к максимальной дальности наведения; +15% к мощности сенсоров									
Tengu Electronics - Emergent Locus Analyzer	65	475	250	0	0	0	20	0	4	0
	Новый ЛВЛ: +10% к эффективности сканирования модулями probe, +20% к оптимальной дальности и скорости tractor beams, Scan Probe Launchers потребляет на 99% меньше CPU									
Tengu Electronics - Obfuscatiuon Manifold	70	460	250	0	0	0	16	0	4	0
	Новый ЛВЛ: +10% к оптимальной дальности РЭБ-модулей (ECM target jammer)									

ИНЖЕНЕРНЫЕ ПОДСИСТЕМЫ КОРАБЛЯ

НАЗВАНИЕ	POWERGRID	ОБЪЕМ CAPACITOR`A	ПЕРЕЗАРЯДКА CAPACITOR`A	СЛОТЫ			ОРУЖЕЙНЫЕ СЛОТЫ		DRONE	
	МВт	ГДж	сек.				РАКЕТЫ	ТУРЕЛИ	м3	Мбит/сек.
Legion Engineering - Augmented Capacitor Reservoir	1125	2225	415	1	0	2	0	1	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к объёму capacitor'a									
Legion Engineering - Capacitor Regeneration Matrix	1290	2225	415	0	0	3	0	0	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к скорости перезарядки capacitor'a									
Legion Engineering - Power Core Multiplier	1200	1575	415	1	0	2	0	1	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к мощности системы									
Legion Engineering - Supplemental Coolant Injector	1290	1575	415	0	0	3	0	0	0	0
	Новый ЛВЛ: урон от перегрева модулей на 5% меньше									
Loki Engineering - Augmented Capacitor Reservoir	950	1225	415	1	0	2	1	1	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к скорости перезарядки capacitor'a									
Loki Engineering - Capacitor Regeneration Matrix	750	2100	415	0	1	2	0	0	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к скорости перезарядки capacitor'a									
Loki Engineering - Power Core Multiplier	1050	1225	415	1	0	2	1	1	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к мощности системы									
Loki Engineering - Supplemental Coolant Injector	950	1225	415	0	1	2	0	0	0	0
	Новый ЛВЛ: урон от перегрева модулей на 5% меньше									
Proteus Engineering - Augmented Capacitor Reservoir	1095	1400	415	1	0	2	0	0	100	25
	Новый ЛВЛ: +5% к скорости Drone Microwarpdrive, +7,5% к HP drone'ов									
Proteus Engineering - Capacitor Regeneration Matrix	1050	1850	415	0	1	2	0	0	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к скорости перезарядки capacitor'a									
Proteus Engineering - Power Core Multiplier	1165	1400	415	1	0	2	0	1	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к мощности системы									
Proteus Engineering - Supplemental Coolant Injector	1095	1400	415	0	1	2	0	0	0	0
	Новый ЛВЛ: урон от перегрева модулей на 5% меньше									
Tengu Engineering - Augmented Capacitor Reservoir	600	1225	415	1	0	2	1	0	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к объёму capacitor'a									
Tengu Engineering - Capacitor Regeneration Matrix	825	2100	415	0	0	3	0	0	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к скорости перезарядки capacitor'a									
Tengu Engineering - Power Core Multiplier	555	1225	415	1	0	2	0	1	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к мощности системы									
Tengu Engineering - Supplemental Coolant Injector	825	1225	415	0	0	3	0	0	0	0
	Новый ЛВЛ: урон от перегрева модулей на 5% меньше									

TECH III КОРАБЛИ

НАСТУПАТЕЛЬНЫЕ ПОДСИСТЕМЫ КОРАБЛЯ

НАЗВАНИЕ	DRONES		СЛОТЫ			ОРУЖЕЙНЫЕ СЛОТЫ		CPU	PG	CAPACITOR
	м3	Мбит/сек.				РАКЕТЫ	ТУРЕЛИ	ед.	МВт	ГДж
Legion Offensive - Assault Optimization	0	0	5	0	1	5	0	40	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к урону (для heavy assault missile), +5% к скорострельности ракетниц									
Legion Offensive - Covert Reconfiguration	0	0	5	1	0	0	4	0	0	0
	Новый ЛВЛ: medium energy turret — потребляют энергии capacitor'a на 10% меньше; модули Cloak на 100% меньше CPU									
Legion Offensive - Drone Synthesis Projector	200	50	5	1	0	0	3	0	0	0
	Новый ЛВЛ: medium energy turret потребляют на 10% меньше энергии capacitor'a, +10% к урону drone, +7,5% к HP drone									
Legion Offensive - Liquid Crystal Magnifiers	0	0	5	0	1	0	5	0	0	0
	Новый ЛВЛ: medium energy turret потребляют на 10% меньше энергии capacitor'a и наносят на 10% больше урона, +10% к оптимальной дальности medium energy turret									
Loki Offensive - Covert Reconfiguration	0	0	5	0	1	0	4	0	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к скорострт-ти medium projectile turret; Cloak потребляет на 100% меньше CPU (для спецкораблей)									
Loki Offensive - Hardpoint Efficiency Configuration	80	40	5	0	1	3	3	50	0	0
	Новый ЛВЛ: +7,5% к скорострельности medium projectile turret и missile launcher									
Loki Offensive - Projectile Scoping Array	50	25	5	0	1	0	5	0	0	0
	Новый ЛВЛ: +7,5% к скорострельности medium projectile turret, увеличение falloff для medium projectile на 10%									
Loki Offensive - Turret Concurrence Registry	0	0	5	0	1	0	5	0	0	0
	Новый ЛВЛ: +10% к урону и оптимальной дальности установленных medium projectile turret, увеличение tracking'a на 7,5% (для medium projectile turret)									
Proteus Offensive - Covert Reconfiguration	0	0	5	0	1	0	4	0	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к урону medium hybrid turret; Cloak потребляют на 100% меньше CPU (подходит для спецкораблей)									
Proteus Offensive - Dissonic Encoding Platform	0	0	5	0	1	0	5	0	0	0
	Новый ЛВЛ: +10% к урону и falloff для турелей medium hybrid turret, +7,5% к tracking'у (для medium hybrid turret)									
Proteus Offensive - Drone Synthesis Projector	125	75	5	0	1	0	3	0	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к урону (для medium hybrid turret), +10% к урону (для drone), +7,5% к HP (для drone)									
Proteus Offensive - Hybrid Propulsion Armature	75	50	5	0	1	0	5	0	0	0
	Новый ЛВЛ: +10% к урону и falloff (для medium hybrid turret)									
Tengu Offensive - Accelerated Ejection Bay	0	0	5	1	0	5	0	33	0	0
	Новый ЛВЛ: +%5 к урону (для kinetic missile), +7,5% к скорострельности (для heavy, heavy assault и assault missile launcher), +10% к скорости полета heavy missile и heavy assault missile									
Tengu Offensive - Covert Reconfiguration	0	0	5	1	0	4	0	0	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к скорострельности (для ракетниц); расход CPU модулями Cloak на 100% меньше (для спецкораблей)									
Tengu Offensive - Magnetic Infusion Basin	0	0	5	1	0	0	5	0	365	450
	Новый ЛВЛ: +5% к урону и +20% к оптимальной дальности (для medium hybrid turret)									
Tengu Offensive - Rifling Launcher Pattern	50	25	5	1	0	5	0	33	0	0
	Новый ЛВЛ: +10% к силе РЭБ-модулей (ECM jammer), +5% к скорострт-ти (heavy, heavy assault и assault missile launcher)									

ДВИГАТЕЛЬНЫЕ ПОДСИСТЕМЫ

НАЗВАНИЕ	МАКС СКОРОСТЬ	МОДИФИКАТОР ИНЕРЦИИ	СЛОТЫ	
	м/сек			
Legion Propulsion - Chassis Optimization	170	0.619	1	0
	Новый ЛВЛ: +5% к макс. скорости			
Legion Propulsion - Fuel Catalyst	170	0.507	1	0
	Новый ЛВЛ: +10% к скорости afterburner			
Legion Propulsion - Interdiction Nullifier	165	0.732	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к маневренности. Бонус: Защита от ненаправленного заградительного воздействия			
Legion Propulsion - Wake Limiter	165	0.563	1	0
	Новый ЛВЛ: радиус сигнатуры при использовании microwarpdrive меньше на 5%			
Loki Propulsion - Chassis Optimization	180	0.612	1	0
	Новый ЛВЛ: +5% к макс. скорости			
Loki Propulsion - Fuel Catalyst	180	0.5	1	0
	Новый ЛВЛ: +10% к скорости afterburner			
Loki Propulsion - Intercalated Nanofibers	175	0.556	1	0
	Новый ЛВЛ: +5% к маневренности			
Loki Propulsion - Interdiction Nullifier	165	0.723	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к маневренности. Бонус: Защита от ненаправленного заградительного воздействия			
Proteus Propulsion - Gravitational Capacitor	160	0.527	0	1
	Новый ЛВЛ (при активном warp): +15% к скорости, расход энергии capacior'a меньше на 15%			
Proteus Propulsion - Interdiction Nullifier	140	0.762	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к маневренности. Бонус: Защита от ненаправленного заградительного воздействия			
Proteus Propulsion - Localized Injectors	180	0.586	1	0
	Новый ЛВЛ: afterburner и microwarpdrive потребляют на 15% меньше энергии capacitor'a			
Proteus Propulsion - Wake Limiter	140	0.586	1	0
	Новый ЛВЛ: радиус сигнатуры при использовании microwarpdrive меньше на 5%			
Tengu Propulsion - Fuel Catalyst	160	0.387	1	0
	Новый ЛВЛ: +10% к скорости afterburner			
Tengu Propulsion - Gravitational Capacitor	175	0.387	1	0
	Новый ЛВЛ (при активном warp): +15% к скорости, расход энергии capacior'a меньше на 15%			
Tengu Propulsion - Intercalated Nanofibers	165	0.43	1	0
	Новый ЛВЛ: +5% к маневренности			
Tengu Propulsion - Interdiction Nullifier	155	0.559	0	0
	Новый ЛВЛ: +5% к маневренности. Бонус: Защита от ненаправленного заградительного воздействия			

ТОРГОВЛЯ


EON
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ISK Vol. 1

ТОРГОВЛЯ 101

Торговля, пожалуй, самый прибыльный и опасный вид деятельности в EVE. Можно заработать миллионы ISK, но вы можете также их потерять в одно мгновение. Тем не менее, есть способы, чтобы компенсировать риски. Вы должны знать основные принципы иначе неудачи будут преследовать вас. Основные сведения о тех фундаментальных принципах описаны здесь, так что вы можете стать (более) успешным торговцем в мире EVE.

ЭКОНОМИКА

Большинство игроков имеют некоторое представление о том, как заработать ISK. Но лишь немногие знают, как делать настоящие деньги. Общая идея состоит в том, чтобы купить дешево и продать дорого. Эта часть очень проста. Любой желающий может загрузить свой корабль, сделать несколько прыжков, и назвать себя торговцем. Хотя большинство пилотов видят в этом успех, есть некоторые моменты, которые отличают обычного торговца от хорошего торговца.

ВРЕМЯ-ДЕНЬГИ

Торговля занимает много времени. Количество времени затраченного на торговлю непосредственно влияет на то, сколько вы з арабатываете в конце дня. Например, торговый путь занимающий час времени и 20 прыжков с прибылью в шесть миллионов ISK не так выгоден, как повторяющийся путь, который требует трех прыжков, пять минут времени и с приносящий с каждой поездки по два миллиона ISK. Очевидно, не так ли? Вы будете удивлены. Большинство пилотов пойдет по долгому пути, приносящем больше денег за один вылет, и будет избегать короткие. Дело в том, что вы можете сделать больше денег, если просто посчитаете.

Как правило, вы всегда должны делать то, что приносит вам больше прибыли. Например: вы регулярно выполняете миссии 3-го уровня на battlecruiser, но вы хотели бы построить себе battleship, который позволит Вам делать миссии 4-го уровня. Вы получаете необходимые БПЦ, а затем начать добывать руду, потому что так она вам обходится бесплатно, так? Нет! Вам нужно будет копать астероиды неделю чтобы заработать 100 миллионов ISK, за это же время вы с легкостью заработаете 150 миллионов выполняя миссии. Неделя выполнения миссий позволит вам купить этот корабль, и еще немного денег останется. Таким образом, вы фактически теряете деньги добывая руду.



РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Размер, в отношении физических объемов товара которым вы торгуете, также важен. На первый взгляд, торговля некоторыми товарами покажется очень выгодной, но если вы посмотрите более внимательно, то заметите, что это не всегда так. Различные товары имеют различные размеры, и если вы знаете это, вы можете решить, стоит ли перевозить их или нет. Допустим вы арендуете трюм корабля. Возьмите как пример строительные блоки. Это типичная ловушка для новичка. Вы можете увидеть "ордер на покупку" за 700 ISK недалеко, и вы покупаете их за 600 ISK на вашей станции. Неплохо, правда? Нет! Каждый блок занимает 4 м3 что сильно уменьшает количество перевезенного товара. Помните, что вы арендуете трюм, так что этот "выгодный" блок принесет вам только 25 ISK/м3, а не 100 ISK/м3. С другой стороны, антибиотики имеют объем 0,5 м3, и вы получите лишь 18-36 ISK за единицу. На каждый м3 корабля вы можете перевезти 2 единицы антибиотиков, в результате чего чистая прибыль составит 36-72 ISK/м3. Это гораздо лучше, чем возить блоки.

ИЗУЧИТЕ РЕГИОН

Знание-сила. Знания о текущих товарах, о спросе и предложении в данной области может сделать вас богатым.
Потратьте время, чтобы изучить рынок соседних регионов. Посмотрите на историю рынка по интерисующим вас пунктам. Изучите цены покупки и продажи, объемы. Делайте заметки о ценах, спросе и предложении. Обратите внимание, тут может быть ловушка. Часто вы можете найти продукт, который покупают дорого и продают недалеко дешево. Это может показаться прибыльным. Но если покупателю необходимо только 176 штук, в то время как поставщик предлагает 157000 единиц для продажи (или наоборот), то это не будет стоить затраченных усилий.

БОЛЬШИНСТВО ИГРОКОВ ИМЕЮТ НЕКОТОРОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О ТОМ, КАК ЗАРАБОТАТЬ. НО ЛИШЬ НЕМНОГИЕ ЗНАЮТ КАК ДЕЛАТЬ НАСТОЯЩИЕ ДЕНЬГИ.

Manipura > Machariel Blueprint
Dogfishful > Veldspar x 1000000 6.9mil
DarkZida > Rattlesnake [Multiple Items]
Change Heart > Raysere's Modified Power Diagnostic
Venator Letalis > [20:28:55] Venator Letalis Faction Mys
only 50mil
Manipura > Machariel Blueprint
Lederstrumpf > He returned about half of investors investme
say.... but as much scam as he is those shares are worth the
Draco33 > WTS Large Gravity Capacitor Upgrade II x
market !
Zorastrae > Tairei's Modified Energized Magnetic Memb
Dogfishful > Veldspar x 1000000 6.9mil
sir pasha > True Sansha Large Armor Repairer
lex kiev > [Want To Buy] WTB PLEX 360kk NEED IT NO
Snake Plissken86 > 'Undertaker' Heavy Missile Launch
sir pasha > True Sansha Cap Recharger
sir pasha > Brokara's Modified Reflective Plating
Dogfishful > Veldspar x 1000000 6.9mil
sir pasha > Brokara's Modified Magnetic Plating
sir pasha > True Sansha Heavy Nosferatu
Mas Cream > ah, but I still have all the isk from the investo
sir pasha > True Sansha Reactor Control Unit
Lederstrumpf > Proably the most honest scam attempt out t
Draco33 > WTS Large Gravity Capacitor Upgrade II x
!
Dogfishful > Veldspar x 1000000 6.9mil
Mas Cream > 1.390 billion is still in my wallet.
Annamuka > :D
Mas Cream > I made 670 million with it and already paid it
Dogfishful > Veldspar x 1000000 6.9mil
Venator Letalis > can i join in talking shit?
lex kiev > [Want To Buy] WTB PLEX 360kk NEED IT NO
Vicky Bobo > Raven Navy Issue auction less than a day
Dogfishful > Veldspar x 1000000 6.9mil
Carmen Charlotte > Large Core Defence Field Purger
or trade for 1 plex and 200m
Mas Cream > No, you have to wait your turn
Draco33 > WTS Large Gravity Capacitor Upgrade II x
!
qwe852 > [Snowballs with Launcher] Cheap!
Dogfishful > Veldspar x 1000000 6.9mil
Venator Letalis > you are all noobs shut up

ОСНОВЫ

Вам понадобится широкий спектр навыков, чтобы стать успешным торговцем. Это не так сложно, как стать бойцом или шахтером, но вам придется потратить значительное время на изучение нужных навыков. В начале доступ к более высоким уровням квалификации будет весьма ограниченным (в отличие от других профессий, в EVE), но позже вы сможете получить их легко прилагая незначительные усилия. Создайте персонажа, который имеет базовые навыки. Это даст вам возможность быстро расти. Ниже представленны эти навыки:

- Frigate: Необходимое условие для использования больших кораблей, особенно для промышленных.
- Navigation: Необходимое условие для получения возможности изучить продвинутые навыки. Также влияет на скорость и маневренность кораблей, что очень важно при пилотировании больших и неповоротливых судов
- Mechanic: Необходима для установки модулей и расширителей грузового отсека.
- Trade: Необходима для изучения большинства навыков более высокого уровня в сфере торговли. Также позволяет выставлять больше ордеров на покупку/продажу товаров.
- Industrial: Это специфический для каждой расы навык, позволяющий летать на промышленных кораблях. Например, для того, чтобы иметь возможность летать на корабле класса Iteron, вам необходимо изучить навык Gallente Industrial.

Примечание: это основные навыки, необходимые для дальнейшего развития.

ОБОРУДОВАНИЕ

В начале, вы будете ограничены в использовании основного оборудования из-за отсутствия у вас как навыков так и денег. Быстрый фрегат, несколько расширителей трюма, afterburner или microwarpdrive вам подойдут для начала. После того как вы начнете зарабатывать, вы сможете улучшить ваши навыки, ваш корабль станет более вместительным и вы сможете торговать более дорогими товарами. Каждый торговец имеет свои собственные предпочтения относительно того, какое оборудование использовать, поэтому экспериментируйте и вы найдете то, что будет наиболее выгодным для вас.
Самые главные, на мой взгляд, это модули, которые увеличивают скорость и грузоподъемность. Выберите и купите один из промышленных кораблей! Bestower или Iteron будут хорошим выбором, в зависимости от стартовых навыков. Iteron Mark V является идеальным транспортным судном, так как он имеет огромный трюм. Будьте готовы изучить Gallente Industrial уровня V чтобы летать на нем.
Иногда промышленный корабль или фрегат не лучший выбор. Многие успешные торговцы летают на крейсерах, эсминцах и перехватчиках. Все эти корабли имеют свои преимущества, но у большинства начинающих торговцев нет ни навыков ни денег для их покупки.
Дело в том, что по мере продвижения в навках и торговле вам придется лететь на разных кораблях, в зависимости от груза и места назначения.

ДЕНЬГИ

Это является самым большим препятствием: нужны деньги, чтобы заработать деньги, но как можно делать деньги, когда вы начинаете без денег? Ну, торговля не вариант. Вы можете либо добывать руду, либо выполняйте миссии или, если вы особенно храбры, попробуйте пиратство. Я рекомендую делать миссии. На быстром корабле вы сможете заработать несколько миллионов всего за пару дней, даже с самыми простыми агентами. Для начала вам потребуется несколько миллионов ISK. Начать можно и с меньшими деньгами, но это потребует больше времени. Если вы завели друзей, вы можете попросить их инвестировать деньги в предприятие. Убедитесь в том что сможете вернуть деньги, иначе вы можете остаться без друзей!

РЫНОК

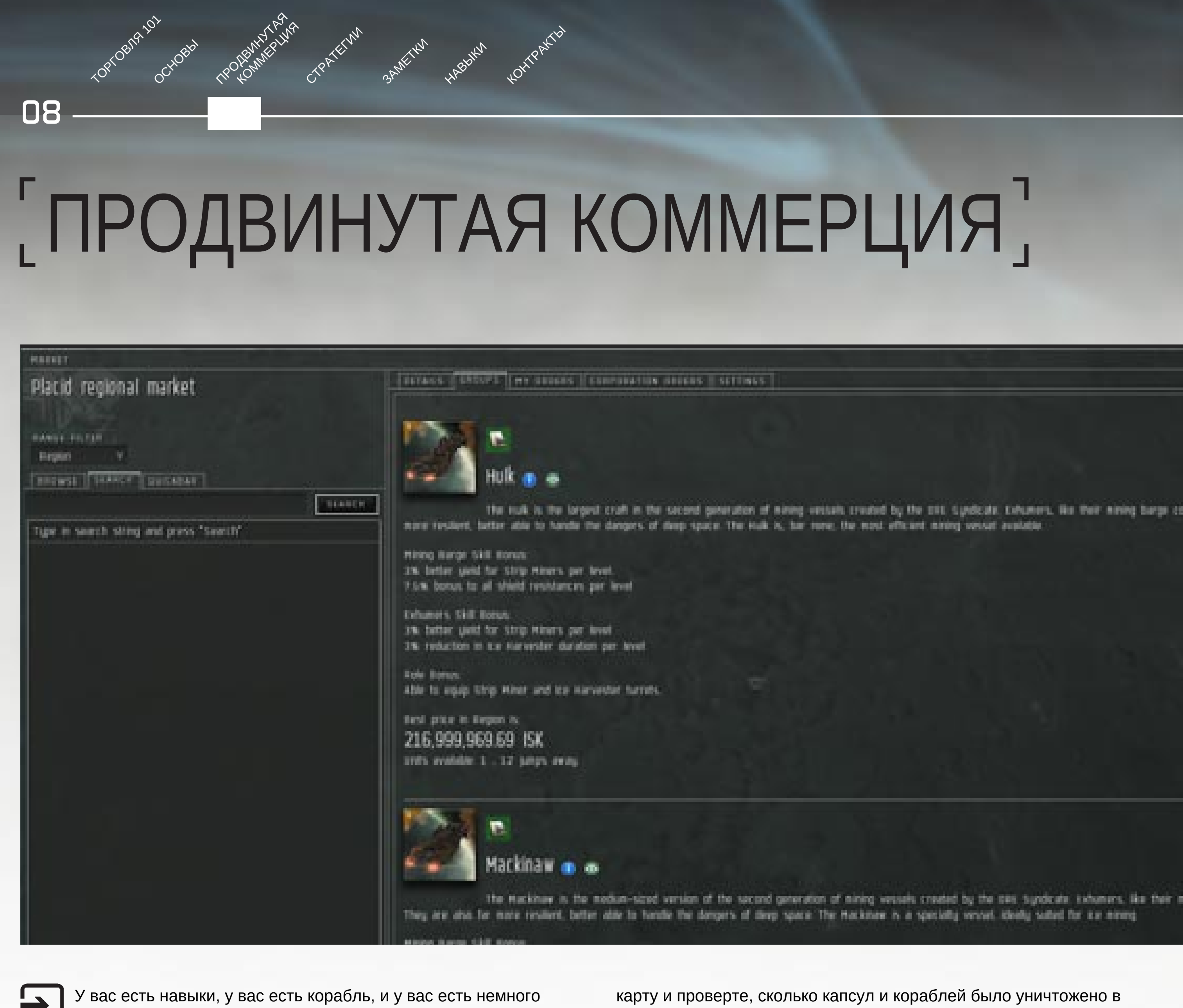
Рынок это то место, где вы будете покупать и продавать большую часть товаров.
Все, что вы не сможете продать/купить на рынке может быть продано/куплено через контракты.

Вот некоторые из вещей, которые не могут быть проданы на рынке:

- Копии чертежей
- Оригиналы чертежей, которые были исследованы или уже использовались для производства
- Редкие, именные модули (Gistii, Dread Guristas и т.д.)
- Фракционные, офицерские модули (Meta 6 или выше)

Золотое правило: Если вы видите ордер на покупку/продажу в регионе при выставленной галке "показывать только доступные пункты в регионе», это означает, что вы можете купить или продать этот предмет прямо сейчас. Предметы, не перечисленные в этом списке могут не иметь спроса в данном регионе/системе.
Окно рынка позволяет вам сортировать товары по количеству прыжков, объему, цене и местоположению в соответствии с ограничением по региону, системе или станции. Помните об этом. Убедитесь, когда вы покупаете (или продаете) что-то, вы делаете это в нужном месте (а не в другой системе/станции например).
Инструмент рыночного предложения часто игнорируются, часто зря, так как он предоставляет информацию о цене и объеме продаж за различные промежутки времени. Используйте его! Эта история даст вам знать, находится ли цена, за которую вы покупаете (или продаете) в соответствии с современными тенденциями и, что не менее важно, какой объем товара находится в движении. С его помощью можно определить состояние рынка, сколько конкурентов у вас есть, или вы единственный, кто продает конкретный продукт.

ПРОДВИНУТАЯ КОММЕРЦИЯ



У вас есть навыки, у вас есть корабль, и у вас есть немного ISK в кошельке. Вы провели некоторые исследования и решили, с чего начать, а также нашли недорогие торговые предложения. Следующее, что нужно сделать, это купить товары, упаковать их, и перевезти для получения прибыли. Подождите минуту. Перед тем, как бежать и начать торговать, задайте себе несколько вопросов.
Заполнен ли грузовой отсек? Если нет, посмотрите вокруг и поищите солнечную систему рядом, где вы также можете продать что-нибудь. Это должно быть выгодно, потому что требуется время для перевозки. Есть ли что-нибудь, что вы можете привезти обратно? В конце 20-го века, на работающем на ископаемом топливе транспорте, перевозили товар в пункт назначения, а потом оказывалось, что обратно транспортное средство шло "в холостую" без груза. Избегайте таких поездок любой ценой. Иногда это невозможно, но вы должны попытаться.
Использую ли я правильное оборудование? Если вы нашли то, что можно продать дорого, но на рынке есть всего лишь несколько сотен единиц этого товара, вам лучше использовать быстрый фрегат два раза чем 1 раз медленный и неповоротливый корабль. Время-деньги!
Лтеть ли мне в системы с низким уровнем безопасности? В начале избегайте их. Бизнес там может быть прибыльным, но вы не единственный человек, который летает там. Многие пираты тоже знают как использовать торговый путь чтобы разбогатеть - убивать торговцев! Держите эту информацию в памяти, и если вы должны пройти через эти зоны, то создайте несколько закладок. Откройте карту и проверте, сколько капсул и кораблей было уничтожено в системе в последнее время. Если такое там случалось, то не летите туда. Примите это как предупреждение.
Важно иметь в виду, что спрос и предложение изменяются при каждой транзакции. При продаже что-то NPC (неигрового характера), цена, как правило, падает. Чем больше Вы покупаете у NPC, тем выше будет цена. Но если вы всетаки подверглись искушению, то просто купите сразу большой объем товара, и перевезите его за несколько рейсов.
Иногда цена или количество меняется после завершения первой транзакции. Так что если вы перевозите двойное количество товаров, будьте внимательны, чтобы не потерять деньги или не попасть в ситуацию, когда вы не можете продать весь привезенный товар. Это не всегда так, но нужно быть в курсе того что, сколько и где вы продадите, а также, кто еще может делать то же самое.

НАВЫКИ

К этому моменту вы можете понять какие из умений являются наиболее важными для вас. В навигации все, что увеличивает эффективность afterburner и microwarpdrive имеет важное значение. Навыки на различные корабли для перевозки имеют важное значение. Навыки на улучшение структуры корабля, например навык Hull Upgrades необходимы для расширителей грузового отсека. Ваш учебный план должен работать в сторону больших транспортных судов, таких как фрейтеры (freighters) и более гибкие блокадники (blockade runners).



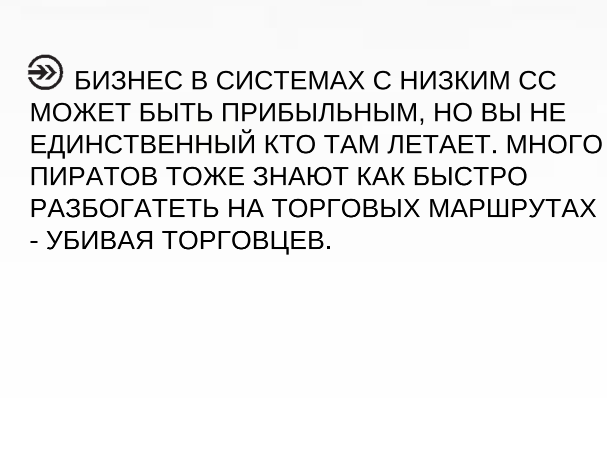
Итак, что же дальше? Сфокусируйтесь на повышении ваших навыков торговли, чтобы сделать их более эффективными. Вы, наверное, заметили, что вам придется платить огромную плату брокеру и налог с продаж за каждую продажу. Эти налоги снижают вашу прибыль с каждой сделки. Чтобы снизить эти рассходы выучите Trade до уровня IV (или до уровня V). Это позволит вам начать изучение Marketing, Broker Relations и Accounting. Навыки Broker Relations и Accounting помогут вамснизить сборы и налоги от 5% до 10% за каждый уровень. Почему вы должны учить эти навыки, когда они экономят только 1%? Что ж, посмотрим на это поближе, 1% экономии при покупке и 2% экономии при продаже в итоге дают 3%, и это имеет значение когда вы пытаетесь выжать прибыль в 5%. Например, если ваш ежемесячный оборот составляет десять миллиардов ISK, то 3% составят 300 000 000 ISK. Это становится существенным, когда ваш оборот вырастает.

ОБОРУДОВАНИЕ

Всегда работайте над улучшением вашего оборудования. Купите улучшенные расширители грузового отсека, как только вы можете себе это позволить. Не имеет значения, если вы покупаете их по одному, вы должны перевозить как можно больше груза за 1 поездку. Помните что чем больше места в трюме у вас есть, тем меньше рейсов вам нужно будет сделать для перевозки товаров. Купите столько Giant Secure Containers сколько сможет поместится в ваш трюм. Плюс этого контейнера в том, что его емкость больше, чем его объем (3900 м3, а не 3000 м.). Giant Secure Containers может вместить на 30% больше товаров; любые другие типы контейнеров могут вместить только на 20% больше. Еще одним преимуществом является то, что вы можете быть атакованы и потерять судно, но груз стоит гораздо больше, чем капсула с имплантами и сам корабль, поэтому сохраняйте спокойствие и поставьте на якорь ваши контейнеры чтобы сохранить свои инвестиции. Перед вылетом в рейс установите пароль на доступ в контейнер. Закрепленные контейнеры не могут быть взяты на борт, а защищенные паролем не могут быть открыты без ввода правильного пароля. Это не всегда работает, контейнеры не должны находится слишком близко друг к другу. Обратите внимание, что вы не все можете поместить в эти контейнеры. Проверьте, прежде чем планировать поездку. "Живой товар", такой как пассажиры и домашний скот не могут быть помещены в контейнеры.

НАВЫК MARKETING

Навык Marketing позволяет продавать вещи удаленно, даже если вы не находитесь в указанной станции или системе. Если ваши навыки имеют достаточно высокий уровень, то вы можете получить некоторую прибыль, не выходя со станции. Тем не менее, нет питайте иллюзий о том, что вы сможете зарабатывать на жизнь никогда не выходя из станции. Такие навыки как Marketing делают торговлю более удобной, но они не являются заменой физического перемещения товаров.



БИЗНЕС В СИСТЕМАХ С НИЗКИМ СС МОЖЕТ БЫТЬ ПРИБЫЛЬНЫМ, НО ВЫ НЕ ЕДИНСТВЕННЫЙ КТО ТАМ ЛЕТАЕТ. МНОГО ПИРАТОВ ТОЖЕ ЗНАЮТ КАК БЫСТРО РАЗБОГАТЕТЬ НА ТОРГОВЫХ МАРШРУТАХ - УБИВАЯ ТОРГОВЦЕВ.

СТРАТЕГИИ

Здесь мы рассмотрим ряд различных торговых стратегий, которые помогут вам разобратся с тонкостями и нюансами рынка EVE.

СТРАТЕГИЯ №1

Давайте предположим, что вы создали торговый бизнес на антибиотиках, и вам нужно 100 тысяч единиц. Для того чтобы собрать такое количество вам нужно облететь 17 различных Готовы ли вы потратить целый день собирая их и доставляя на место продажи? Вы можете сделать это, но есть шанс, что кто-то выполнит заказ раньше вас, или выполнит его частично, что собьет закупочную цену. Что делать? Накопите продукт, но не продавайте. Дождитесь пока цена не пойдет обратно вверх. Проверяйте рынок ежедневно. Когда цена вас устроит, продавайте антибиотики удаленно при помощи навыка Marketing.

СТРАТЕГИЯ №2

Вторая стратегия предполагает небольшое расширение ваших операций. Наймите других игроков для перевозки товаров через контракты. Вы потеряете небольшую часть вашей прибыли, оплачивая работу других, но вы сэкономите много времени. Дело в том, что другие люди будут перевозить товары из одного места в другое, и когда они довозят товары, вам просто нужно их продавать. Эта стратегия требует резервного запаса денег, потому что требуется дополнительное время на ожидание. Ожидание принятия контрактов, ожидание выполнения контрактов, ожидание нужной цены для продажи. Но это хорошая возможность для тех, кто хочет тратить свое время на другие вещи, и для тех, кто готов вкладывать ISK в долгосрочные проекты.

РЫНОК МИНЕРАЛОВ

Минералы являются основой производственных корпораций. Целые книги можно написать о торговле минералами. Некоторые регионы бедны на Nocxium, другие на Isogen. Сделайте небольшое исследование рынка по спросу и предложению. Найдите средства или способы, чтобы держать себя в курсе цен. Цены на минералы также колеблются. Если сегодня вы можете продать его за 100 ISK, то это не значит что вы продадите его хотябы за 80 завтра. Торговля минералами сложная и занимает много времени, может потребовать больших денежных вложений, но также может принести большую прибыль, особенно если идет война.

РЫНОК МОДУЛЕЙ

Я не предлагаю торговлю модулями новичкам. Во первых это требует больших денежных инвестиций. некоторые модули стоят десятки, а то и сотни миллионов. Во-вторых, вы должны быть хорошо знакомы с региональными рынками. Торговля модулями требует способности быстро принимать решения на основе рыночной оценки, а также возможность доставить ваш продукт быстро и безопасно. Трудно потерять много ISK занимаясь этим, только если вас не поймали пираты во время перевозки вашего дорогостоящего груза. Однако, ваши вложения ISK могут лежать на складе в течение длительного времени. "Большой улов" можно получить, зная какие из модулей имеют редкий шанс на выпадение, но помните, что такой редкий модуль может стать обычным после обновления игры..

ЧЕРНЫЙ РЫНОК

Незаконные товары. Контрабанда. Вы можете занятся этим, но вы рискуете своей репутацией и кошельком, если вас поймают. Будьте готовы сделать много исследований до того как начать торговлю этими товарами. Обратите внимание что товары, перечисленные в категории рынка 'Trade Goods' будут иметь закладку "Законность" на их информационном окне, эта вкладка содержит информацию о потерях репутации к определенной фракции, если вас поймают с этим продуктом в грузовом отсеке.

Полезные советы
- Никогда не летайте с пустым трюмом.
- Исследуйте и рассчитывайте стоимость в сравнении с прибылью.
- Улучшайте свои навыки: Чем лучше корабли и оборудование, тем выше прибыль.
- Всегда проверяйте маршрут. Не летите через системы в которых за последний час были убиты корабли или капсулы. Никогда не принимайте приглашение флота от тех, кому вы не доверяете или не знаете (скорее всего это ловушки).
- Используйте контейнеры чтобы расширить свой трюм.
- Не спрашивайте других торговцев об их маршрутах. Как шахтеры хранят богатые поля астероидов для себя, так и торговцы держат свои маршруты в тайне. Вы для них конкурент.

МИНЕРАЛЫ ЯВЛЯЮТСЯ ОСНОВОЙ ПРОИЗВОДСТВЕННЫХ КОРПОРАЦИЙ. ЦЕЛЫЕ КНИГИ МОЖНО НАПИСАТЬ О ТОРГОВЛЕ МИНЕРАЛАМИ.

ЗАМЕТКИ

Заметка от Ivanson: Калдарсого охотника за удачей, Фрилансера, Торговца, производственника. "Я люблю, когда есть шанс на создание и строительство. Хотя я не люблю уничтожение, они не могут жить друг без друга. Мне нравится торговля, угадывание мыслей другого купца, открытия и поиск лучшего решения со скрытыми шансами на прибыль".

КОНТРАКТЫ НА ПЕРЕВОЗКУ

Контракты на перевозку могут быть дорогостоящими, так как часть вашей прибыли идет на оплату перевозки. Даже если вы решите предложить контракт, есть шанс, что его никто не примет. Курьеры могут выбрать более выгодные контракты чем ваш. К сожалению, это невозможно узнать заранее из-за изменения цен. Таким образом другие товары и контракты влияют на вашу стоимость, принимая во внимание перевозку ваших товаров курьерами. Например, вы создаете контракт на перевозку 120 000 м3 Silicate Glass. Вы рискуете, что ваш курьер доставит только половину заказа и вам все равно придется доставлять оставшееся количество. Во-вторых, убедитесь что установленные сроки не слишком затянуты. Две недели на принятие и исполнение контракта может быть слишком большим промежутком, рынок много раз изменится за это время и ваш доход может снизится.

ПРЕДМЕТЫ

Существует простой способ заработать быстрые деньги, используя небольшое количество товара вместо длительных перевозок. Существует только одна проблема, тут может быть большая конкуренция. Единовременно зарегистрированно от 4 до 5 тысяч пробных подписок. Всем этим новичкам необходимы основные предметы, и все они сосредоточены в определенных системах. Например, ракетные пусковые установки, форсажные камеры, и маленькие пушки, вероятно, будут востребованы в этих системах. Берегись, перепроизводство может стать проблемой. Вы можете попробовать предложить свои вещи в двух или трех прыжках от стартовой системы, за немного более высокую либо низкую цену, поскольку игроки могут либо пройти несколько прыжков за более дешевым модулем, либо заплатить немного дороже, чтобы избежать систем с высоким трафиком. Выставте ордера на покупку товаров, которые выдают игрокам агенты. Если вы соберете необходимое количество таких товаров, вы можете продать их, когда цена покупки пойдет вверх, или, если это возможно, переработайте их, когда цена на полученные минералы будет выше стоимости самой вещи. Навыки Refining и Reprocessing действительно полезны для торговца. Проверьте сколько минералов могут принести ваши вещи при переработке. Не перерабатывайте их, просто проверте, сколько минералов вы бы получили. Умножьте цены на минералы на результат обработки чтобы узнать, сколько стоит модуль с точки зрения полезных ископаемых. Затем проверте почем вы можете купить или продать данную вещь. Есть два возможных сценария: если покупают модуль дороже стоимости минералов, то продайте его, если нет, то переработайте его и продайте минералы. Если вы видите что кто-то продает модуль дешевле чем стоимость содержащихся в нем минералов, то смело покупайте его, перерабатывайте и продавайте минералы. (Именные модули не рассчитаны на переработку. Они содержат только половину минералов, содержащихся в стандартном T I варианте). Можно собирать на продажу оставшиеся модули после прохождения миссий. Каждые четыре часа вы можете отказаться от миссии без какого-либо негативного влияния на ваш рейтинг. Найдите широко распространенную корпорацию, которая имеет несколько станций, и улучшайте вашу репутацию к ней. Это даст вам места по всей вселенной, где у вас будет снижен налог с продаж. Также вы можете достаточно повысить вашу репутацию для снижения налога на переработку.

Постарайтесь исключить возможность выполнения вашей заявки на покупку в системах с низким СС, иначе вы никогда не сможете забрать эти товары.

Многие люди идут копать астероиды в системы с низким СС, потому что эти системы богаты на Zydrine. Если вы можете снабдить эти системы кораблями Osprey, добывающими баржами, оружием и боеприпасами или лазерами для добычи руды, то игроки будут покупать их у вас, чтобы не лететь за ними на большие расстояния.

ОБОРОТНЫЙ КАПИТАЛ

Никогда не опустошайте свой кошелек полностью. Старайтесь, чтобы 10% активов находилось в деньгах. Вы увидите преимущество, если найдете ордер на продажу battleship на 30% дешевле, чем обычно. Если у вас есть деньги на руках, вы можете купить его а затем выставить на продажу по более высокой цене

ПОИСК ТОРГОВЫХ ПАРТНЕРОВ

NPC корпорации имеют офисы по всей вселенной EVE. Они покупают и продают те же продукты, независимо от их местоположения. В окне рынка можно легко увидеть, кто, что, почем и сколько продает. На вкладке информации, вы можете увидеть, какими продукты NPC корпорация торгует. Используйте эту информацию для получения прибыли.

Часто спрашивают как узнать, кто продает товар, человек или NPC.

ПРИ ОФОРМЛЕНИИ ПРОДАЖ, ВСЕГДА ПРОВЕРЯЙТЕ ЕСТЬ ЛИ ЧТО-НИБУДЬ, ЧТО ВЫ МОЖЕТЕ ПРОДАТЬ НА ОБРАТНОМ ПУТИ

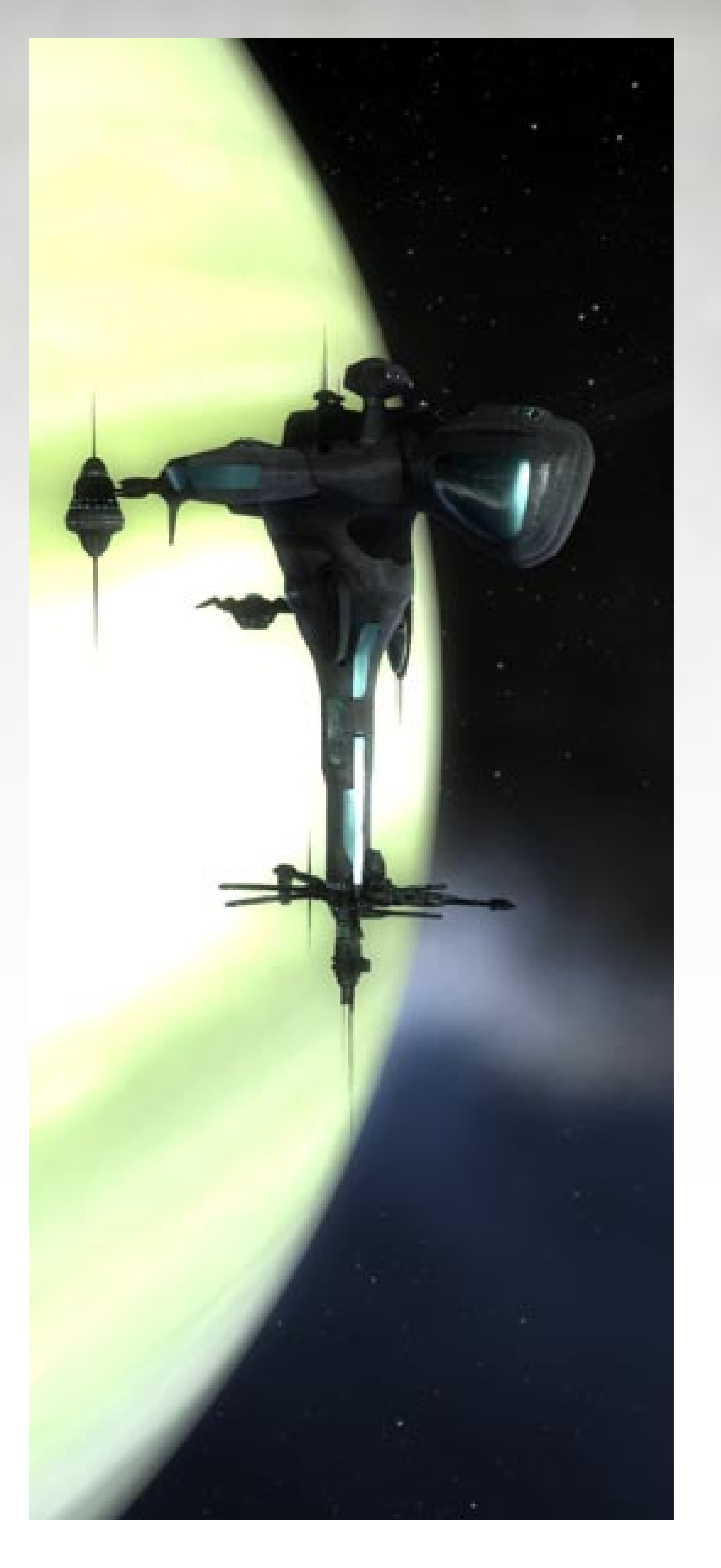
NPC всегда выставляют ордера на 365 дней, тогда как у игрока есть предел в 3 месяца. В случае NPC сделок, количество не меняется. Если вы видите в предложении 1000 штук, покупаете 500 штук, предложение будет обновлено до 1000 единиц снова, даже если цена изменится.

ПОИСК МАРШРУТОВ

Вы нашли станцию (А), которая продает продукт в большом количестве, и станцию (Б), которая покупает данный товар. Какой следующий шаг? Попробуйте найти что-то, что Б продает, а А хочет купить. Если нет ничего, то попробуйте найти третью сторону (С), которая купит товар из В. Дело в том, что ваш грузовой отсек не должен быть пустым, иначе вы будете терять деньги. Всегда ищите товары для продажи в следующей точке пути.
Имейте в виду, что для длинных перелетов вы не захотите взять фрейтер, так как его скорость составляет всего 0,7 AU / с. Путешествие в пределах одной системы может занять много времени, не говоря уже о нескольких прыжках..

ПОИСК МАКСИМАЛЬНОЙ ПРИБЫЛИ

Вооружитесь знаниями и хитростью. У вас есть свой список компаний и продуктов, с которыми они имеют дело. Вы проверили продукт и узнали сколько места он займет в трюме. Вы рассчитали количество, которое сможете увезти и ваш корабль оснащен и готов к вылету. Помните, что не каждый продукт может быть помещен в Giant Secure Container. Отложите этот список подальше. Приоритет по прибыльности. При оформлении продаж, всегда проверяйте, есть ли что-нибудь, что вы можете продать на обратном пути. Даже если это частично заполняет ваш грузовой отсек, всегда думайте наперед, и всегда смотрите на ваш кошелек. Помните, что две последовательные продажи NPC покупателю, скорее всего резко снизят цену. Будет лучше запасти товар и ждать, пока цена покупки поднимается снова.
Еслии вы в пути а цена на ваш товар упала до того как вы прибыли, значит кто-то другой заполнил данный ордер до вас. И неважно сколько он продал, 1 единицу товара или все требуемое количество цена покупки больше не выгодна для вас. Подождите несколько дней, а когда цена возрастет - продавайте. Вы можете сделать тоже самое вашим конкурентам. Если вы не готовы выполнить весь заказ, вы всегда можете "обломать" другим шанс заработать просто продав 1 единицу товара, чтобы "уронить" цену.



НАВЫКИ

В этом разделе описываются некоторые более продвинутые навыки торговли. Имейте в виду, что навыки меняющие расстояние, действуют только в перделах региона. Если вы находитесь на станции, в 1 прыжке от другой, но находящейся в другом регионе, вы сможете покупать/продавть товары только в текущем регионе. Ваш маршрут всегда рассчитывается в соометствии и настройками автопилота. Так что если у вас установлено "использовать безопасный маршрут", то вы никогда не залетите в системы с низким СС, т.к. автопилот не приведет вас туда.

TRADE, RETAIL, WHOLESALE, TYCOON

Обучение этим навыкам увеличивает количество активных ордеров на покупку/продажу, которые вы можете иметь. В указанном порядке, каждый уровень этих навыков увеличивает это число следующим образом: +4 за каждый уровень Trade, +8 за каждый уровень Retail, +16 за каждый уровень wholesale и +32 за каждый уровень Tycoon.

MARKETING

Этот навык позволяет вам устанавливать ордера на продажу в удаленном режиме. Например, на уровне III вы сможете создать ордера на расстоянии до 10 прыжков от вашего текущего местоположения. Без этого умения вы сможете создавать ордера только в пределах станции, на которой вы находитесь. Вы можете проверить ваш диапазон в правом нижнем углу вкладки Заказы в окне вашего кошелька. Этот навык часто позволяет торговать на 0.0 станциях, куда вам закрыт док, но где есть товары, которыми вы бы хотели торговать. Пересядте в корабль класса covert ops, найдите отдаленный регион с NPC станцией, пристыкуйтесь к ней и вы можете начинать торговлю в этом регионе. Да, вы не сможете забрать купленный товар, но вы можете продать его не находясь физически рядом с ним. Недостаток этого навыка заключен в том, что вы не сможете разделить сложенные товары. Если у вас есть стек из 5 судов, вам придется выставлять на продажу все 5. Но есть способ решить эту проблему, контракты позволяют разделить товары. Создайте контракт на конкретный продукт, затем сразу отмените его. Проверте свои активы и вы увидите что скеу разделен. Обратите внимание, что ваши активы обновляются раз в 5 минут. Кроме того, при удаленной покупке товара он будет стекаться с уже имеющимся на станции автоматически.

DAYTRADING

С помощью этого уменя вы сможете удаленно изменять ваши ордера. Это полезно когда кто-то перебивает вашу цену или если вы хотите изменить количество выставленного/покупаемого товара. Расстояние, которое позволяет ваш текущий навык вы можете узнать на вкладке "Ордера" в окне вашего кошелька.

PROCUREMENT

Умение дистанционно размещать ордера на покупку. Каждый уровень навыка увеличивает разрешённое расстояние между игроком и выставляемым ордером на закупку. Отметим, что это не то же самое что и обычная покупка. Без навыка Visibility вы сможете создавать ордера на покупку только в пределах станции, где он размещен. Без навыка Procurement вы сможете создавать ордера на покупку только на станции, где вы находитесь в данный момент. Ваше текущее максимальное расстояние отображается Ордера в окне вашего кошелька. Если вы доке станции, то вы можете создать ордер на покупку на любой вид товара в любом доступном диапазоне. Если вы находитесь в 10 прыжках от желаемого места размещения ордера, вам понадобится прокачать навык до уровня III.

Если вы хотите создать удаленный ордер на покупку, но он в настоящее время не продаются в этом месте, то сделайте следующее: откройте окно рынка, перейдите на вкладку Поиск, введите название товара, а затем нажмите кнопку Создать ордер на покупку, которая находится в нижней правой части окна рынка. Появится окно, где можно выбрать станцию, на которой вы хотите создать ордер. Нажмите на нужную станцию и заполните остальную информацию об ордере. Единственная загвоздка состоит в том, что если вы хотите увеличить радиус действия этого ордера, вам придется изучить навык, описанный ниже.

VISIBILITY

Умения приобретать товар на растоянии. Каждый уровень навыка увеличивает дистанцию действия Ваших закупочных ордеров. Только удалённо размещённые ордера на закупку (размещённые с использованием навыка Procurement) требуют этот навык для изменения дистанции действия. Есть несколько заблуждений, связанных с этим навыком. Говорят, что он влияет на все ваши ордера. Это неправильно. На самом деле он только расширяет радиус действия ваших ордеров на покупку. Другое заблуждение состоит в том, что этот навык позволяет видеть ваши ордера. Опять неверно. Если вы создаете ордер на рынке, его смогут увидеть все находящиеся в данном регионе. Так что же всетаки этот навык дает? Вспомните как вы создавали свой последний ордер на покупку. Вы находились на станции, создали ордер на покупку и выставили необходимый радиус действия. Теперь, если вы захотите создать удаленный ордер на покупку, без этого навыка радиус действия этого ордера будет ограничен только станцией, на которой он размещен. Каждый уровень данного навыка увеличивает радиус действия вашего удаленного ордера. Вы можете узнать текущий радиус действия вашего ордера на вкладке Ордера в окне вашего кошелька. Итак, есть ли смысл изучать этот навык до уровня V? Так как плата брокера зависит от вашего уровня репутации, то вы можете минимизировать эти затраты. Создавайте ордера только на станциях,

с которыми у вас хорошие отношения и выставляйте максимальный радиус действия ордера. Еще этот навык очень полезен при торговле в 0.0. В случае, если товар, который вы хотите купить/продать находится на станции, куда вам запрещен док, то вы можете получить доступ к товарам удаленно.

ACCOUNTING

Этот навык уменьшает налог с продаж, который вы платите с рыночной сделки. Каждый раз, когда вы продаете что-то вы должны платить 1% налога от полной цены продажи. Каждый уровень навыка уменьшает ваш налог на 0,1. Это означает, что при уровне I вы платите 0,9%, при уровне II 0,8% и так далее.

BROKER RELATIONS

Каждый раз, когда вы размещаете ордер (как на покупку так и на продажу), вам придется платить брокеру вознаграждение в размере 1% от общей стоимости заказа. Вы можете уменьшить эту сумму на 5% за каждый уровень навыка Broker Relations. Эта плата отличается от налога с продаж, потому что:

- Вы оплачиваете услуги брокера каждый раз, когда размещаете заказ. В случае отмены заказа, вы не получите компенсацию, но вы платите налог только если ордер выполнен.
- Если вы торгуете чем-либо, вы платите налог дважды, первый раз когда выставляете ордер на покупку и второй раз когда выставляете ордер на продажу.
- Вы не платите налог если покупаете товар напрямую (без размещения заказа).

Формула:
Налог% = (1,000% -. 0,050% уровень навыка Broker Relations) /
е ^ (0,1000 . репутация у фракции + 0,04000 репутация к корпорации)
Давайте рассмотрим на два примера. Первый, вы покупаете что-то на станции за 10 000 ISK. Сразу же размещаете ордер на продажу этого элемента за 20000 ISK. Так как вы купили товар напрямую вы не платили налог. Тем не менее, вам придется оплатить налог брокеру за выставленный ордер 200 ISK минус бонусы за навык Broker Relations. Когда кто-то покупает этот товар, вы получите 19 800 ISK (без навыка), прибыль составит 9600 ISK, потому что вам придется оплатить еще налог на продажу.
Второй пример: Вы размещаете заказ на покупку на 10,000 ISK. Вы должны иметь 10 100 ISK, потому что придется оплатить 100 ISK брокеру, если у вас нет навыков чтобы уменьшить налог. Когда кто-то выполняет ваш ордер выставляйте ордер на продажу этого элемента за 20 000 ISK. Плату брокеру приходится платить снова, что составляет 200 ISK без навыка . После того как этот ордер будет выполнен, вы оплатите налог в размере 200 ISK без учета навыка Accounting. Итоговая прибыль составит 9500 ISK. Важно: минимальный размер налога составляет 100 ISK. Это означает, что если вы сделаете ордер на 1200 ISK, то налог составит 100 ISK, а не 12.

НАВЫКИ

Примечание: Если соответствующие навыки прокачаны до уровня V, оплата брокеру составит 0,75%, но вы всегда будете платить как минимум 100 ISK. Вы можете уменьшить сборы вашего брокера на NPC станциях без изучения навыков, если у вас хорошая репутация по отношению к владельцу станции. Точная формула неизвестна, но, основываясь на опыте игроков, при репутации к корпорации равной 10,0 налог уменьшается на 0,25%, а при репутации к фракции равной 10,0 налог меньше на 0,5%. Замеченный абсолютный минимум оплаты брокеру составлял 0,1875%.

MARGIN TRADING

Этот навык часто игнорируются, хотя на самом он очень полезен. Если вы создаете ордер на покупку, ваши деньги идут в эскроу в качестве резерва оплаты, как будто вы уже приобрели товар. Margin trading позволяет уменьшить сумму вклада, таким образом больше ликвидного капитала остается на вашем счету.
Например, я создаю ордер на покупку на 100 ISK. У меня нет навыка Margin trading, сколько я плачу? Те кто скажут 100 ISK - идите копайте астероиды. Те, кто скажет 101 ISK - можете остаться и узнать много нового, ну а те, кто скажет 100 ISK + комиссия брокера ... браво, вы можете стать моим конкурентом.
В случае, если вы выучили навык Margin trading до уровня I выплатите на 25% меньше, потому что:

- Вы платите гонорар брокеру за все 100 ISK
- Вы вкладываете 75 ISK на депозит
- После того как ордер выполняется, вы платите оставшиеся 25 ISK.

Каждый уровень навыка уменьшает предыдущий уровень на 25%, так что без навыка, вы вкладываете 100% стоимости на депозит. На I уровне депозит составит 75%, на втором 56,25% (а не 50%) и так далее.

Если у вас нет достаточного количества денег на счету, чтобы покрыть весь заказ, но достаточно, чтобы покрыть его с бонусом от навыка Margin trading, то вы можете создать ордер. Однако, когда ордер будет выполнен кем-то, вы должны иметь оставшуюся сумму на счету, иначе ваш ордер аннулируется и вы потеряете деньги, оплаченные брокеру. Вы не можете видеть этот процент в окне ордеров. Вы только можете посмотреть, сколько у вас денег на депозитных вкладах, и сколько вы должны будете заплатить, когда когда ваши ордера будт выполнятся.

Примечание: никогда выполняйте закупочные ордера от NPC частично! Например, есть ордер NPC на закупку 100.000 единиц товара по 20 ISK за единицу. Вы привозите 20000 единиц этого товара. Не продавайте его! Вернитесь и привезите еще, а затем продавайте. Наиболее вероятно, что цены пойдут вниз, а не вверх после продажи. Давайте предположим, что вы сделали наоборот. Они хотели бы купить 100 000 единиц, а вы продаете первые 20000 единиц. Вы увидите новый заказ на 100 000 единиц этого же товара по цене 15 ISK за штуку, а не 80 000 единиц по 20 ISK.

STATION TRADING

Торговля на станции для игроков, которые имеют много терпения, чтобы проверять постоянно рынок и регулировать цены. Обычно это означает, что вы торгуете только на конкретной станции и не покидаете ее.
В зависимости от того, как часто вы можете / хотите менять цену, виберите станцию для торговли. Такие оживленные системы как Jita, Rens, Amarr, требуют бОльшего внимания. В небольших центрах достаточно проверять цену раз в день или даже два раза в неделю. Я рекомендовал бы создать альта для этой цели. Просто зайдите в игру когда у вас есть время и проверьте рынок.

Давайте рассмотрим пример: Ferox. Самый низкий ордер на продажу на станции составляет 18 088 997 ISK. Самый высокий ордер на покупку - 16 089 894. Разница почти 2 мил. ISK. (Минус налоги и сборы: это около 3% от стоимости без каких-либо навыков). Так налоги составят: 540k ISK, при хорошей репутации, и навыках, которые могут снизить их примерно на 1,5% от цены. Таким образом, в конце концов, это означает, что вы заработаете около 1,5 млн. ISK, просто перепродав его.
В оживленной системе (Jita) вашу цену могут перебить в течение пары минут. Существует пятиминутный период, когда вы не можете изменить свой ордер. После его завершения, измените ордер чтобы оказатся снова наверху. То же самое происходит и при продаже товара, ваша цена должна быть самой низкой. Тем не менее, большую часть времени вы можете игнорировать торговцев, которых нет на вашей станции. Цена продажи ~ 18м хорошо, ~ 16,5м плохо.

Немного советов:

- Проверьте историю рынка. Там вы можете увидеть, сколько продается товара за день, то, какой была минимальная и максимальная цены.
- В оживленной системе, прежде чем выйти из игры надолго, скорректируйте свои цены намного ниже текущей цены. Вы ведь не хотите попасть в ситуацию после возвращения, когда вы покупали за 16 млн Ferrox, а текущая цена продажи на него 15,5 мил. ISK.
- Изучите колебания рынка. Попробуйте использовать это колебание в своих целях.

КОНТРАКТЫ

Контракты позволяет двум пилотам заключать сделки для покупки оборудования, ISK, оружия, кораблей или предметов, которые невозможно купить на рынке (за исключением опасных товаров). Вы можете выбрать любой контракт в Вашем регионе (за исключением частных).
Для создания контракта откройте соответствующее меню в панели Neocom и выберите Создать Контракт ("Create Contract").

AUCTION

Вы можете выставить товары на аукцион. Правила просты: товар забирает игрок, предложивший большую цену. Для создания аукциона необходимо:

выбрать Аукцион ("Auction");

указать тип - публичный или частный;

выбрать предметы для аукциона;

указать начальную стоимость;

указать конечную стоимость (это позволит игрокам сразу купить товар);

заполнить описание (необходимо для поиска), указать продолжительность аукциона;

проверить ещё раз все данные, а затем подтвердить создание, нажав Финиш.

ITEM EXCHANGE

Вы можете покупать или продавать товары по фиксированной цене. Для продажи необходимо:

выбрать Item Exchange, указать тип (частный или публичный);

указать товар для продажи;

заполнить небольшое описание, указать стоимость и срок контракта;

проверить ещё раз все данные, а затем подтвердить создание, нажав Финиш;

Для покупки товара необходимо:

выбрать Item Exchange, указать тип (частный или публичный);

не выбирая товары, перейти к следующему пункту;

указать желаемую цену;

найти необходимый товар в списке (можно использовать поиск по названию), выбрать его, указать количество и нажать Добавить Товар ("Add Item");

проверить ещё раз все данные, а затем подтвердить создание, нажав Финиш.

Журнал:

выбрать Item Exchange;

указать тип - публичный или частный;

указать товар для обмена;

указать желаемую цену;
найти необходимый товар в списке (можно использовать поиск по названию), выбрать его, указать количество и нажать Добавить Товар ("Add Item");

проверить ещё раз все данные, а затем подтвердить создание, нажав Финиш.

КУРЬЕР

Вы можете поручить работу по транспортировке грузов третьим лицам. При успешном завершении курьер получает вознаграждение, а Вы - товар. Есть риск, что человек, которому Вы доверились, обманет Вас и заберет груз. Для защиты от подобных ситуаций можно потребовать залог. Но тогда заказчик и курьер могут поменяться ролями.
Представьте: Вы получаете контракт на доставку одного куска tritanium, но в качестве залога Вас просят заплатить миллион ISK. Вы соглашаетесь, а через некоторое время на Вас нападает банда самоубийц. Ни денег, ни корабля. Что делать в таких случаях? Ответ один: не соглашаться на подобные предложения!

Для создания контракта курьера необходимо:

выбрать Курьер ("Courier");

указать тип - публичный или частный;

выберите груз, который необходимо перевезти - всё, кроме нелегальных товаров (например, нельзя перевозить рабов из Amarr в Jita);

заполните описание товаров, укажите размер вознаграждения и залога (если необходимо);

укажите желаемые сроки выполнения миссии и кратко опишите обязанности курьера;

проверьте все данные, подтвердите их, нажав Финиш.

КОНТРАКТЫ

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Как только Вы заполнили все пункты контракта и подтвердили его, он становится доступен в любой точке вселенной. Теперь любой при помощи поиска может найти Ваше предложение.

Используя систему контрактов, Вы можете:

- выбрать контракт для продажи, покупки или доставки товара;
- указать наименование товара в поле Описание или выбрать тип "Item Type" (введите несколько символов, чтобы увидеть возможные варианты);
- выбрать регион для поиска;
- выбрать тип контракта;
- выбрать категорию товара (чертежи, корабли, модули и т.д.);
- установить диапазон цен, чтобы быстрее найти/предложить товар определённого уровня;
- использовать фильтр для отображения конкретных товаров;
- выбирать тип контракта: публичный, частный, для участников корпорации или альянса;
- включать/исключать из поиска системы с указанным статусом безопасности;
- указать автора предложения или группу лиц;
- остается лишь выбрать предложения из списка; если они Вас не устраивают, измените условия поиска.

НАВЫКИ

Для контрактов рекомендуется изучить два навыка: Contracting и Corporation Contracting

Contracting. Новый ЛВЛ: +4 к количеству активных контрактов (максимум - 21).

Corporation Contracting. Новый ЛВЛ: +10 к количеству активных контрактов (все контракты будут открыты от имени Вашей корпорации).

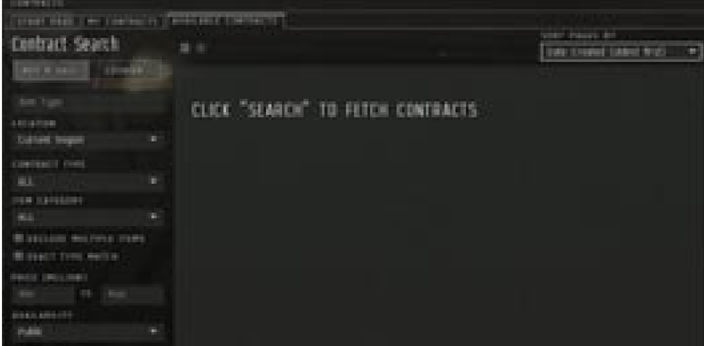
СТОРОННИЕ РЕСУРСЫ

В сети интернет существует множество сайтов и программ, которые позволяют добиться успеха за счет автоматического выполнения части действий, к примеру, отслеживания заказов. Некоторые помогают исследовать изменение цен. За более подробной информацией можно обратиться на форумы EVE.

СОЦИАЛЬНАЯ ИНЖЕНЕРИЯ (ОБМАН)

Действия, которые явно не запрещены правилами игры, считаются разрешенными. Поэтому необходимо внимательно изучать предложения. Некоторые используют излишнюю доверчивость игроков, чтобы зарабатывать "деньги из воздуха".

- Удостоверьтесь, что предложение и требования сходятся.
- Дважды проверьте количество чисел (особенно - нулей).
- Проверьте количество товаров.
- Убедитесь, что продается именно заявленная вещь.
- Проверьте местоположение.
- Не соглашайтесь на подозрительные курьерские контракты (например, рассмотренные выше).
- Сверяйте указанную цену с рыночной.
- Прежде чем лететь в сектор с нулевым СС, убедитесь, что можете войти в док станции назначения.
- Используйте функции блокировки, чтобы отсеять подозрительные контракты.
- И снова: дважды проверяйте количество нулей! Это самая распространенная уловка!
- Избегайте прямых сделок. В момент обсуждения другой игрок может резко изменить цену. Лучше использовать контракты.



СИСТЕМА КОНТРАКТОВ ПОЗВОЛЯЕТ ПИЛОТАМ ТОРГОВАТЬ ОБОРУДОВАНИЕМ ИЛИ ПРЕДМЕТАМИ, КОТОРЫЕ НЕВОЗМОЖНО КУПИТЬ НА РЫНКЕ

Chronicles, She Wrote.

EXCLUSIVE TO EON, EVERY ISSUE

OFFICIAL EVE FICTION, BY EVE PLAYERS, FOR EVE PLAYERS



POS - СТРУКТУРЫ ИГРОКА

EON
ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ISK Vol. 1

POS

Следующий раздел содержит вводную информацию о POS-ах, также известных как Структура под Владением Игрока (или POS). Это даст вам некоторое представление о разведке лун, разработке лун и о реакциях. Кроме того, вы будете иметь достаточно знаний, чтобы исследовать бесконечные возможности, которые может предоставить POS.

ОСНОВЫ POS

Для установки и включения POS, вам потребуется навык Anchoring уровня 1.

Важно знать, что только корпорации, созданные игроками (в отличие от NPC корпораций) могут устанавливать и включать POS-ы. В системах с СС 0,5 и выше при установке POS-а требуются Starbase Charter в качестве дополнительного топлива для него. Это можно рассматривать как "лицензию" для работы POS в пространстве, принадлежащего определенной расе.

Установка POS требует соответствующего уровня корпоративной репутации к расе-владельцу суверенитета в системе. Этот уровень обновляется во время downtime. Он рассчитывается как средний уровень репутации срди членов корпорации, находящихся в ней более 7 дней. Важно: Вы не можете закрепить POS на луне, если на ней уже закреплен Territorial Claim Unit (TCU).

Требования по уровню репутации для установки POS в системах с высоким СС рассчитывается по формуле - СС x 10:

- 0.5 => 5.0 корп репутация, 0,6 => 6,0 корп репутация, 0,7 => 7,0 корп репутация, 0,8 => 8,0 корп репутация, 0,9 => 9,0 корп репутация

Уровень корпоративной репутации к расе является усредненным уровнем репутации к расе всех членов корпорации. Это значение не постоянно. Оно обновляется во время downtime и подчиняется следующим правилам:

- Расчитывается во время downtime
- Считается только репутация игроков, состоящих в корпорации более 7 дней
- Репутация = (Сумма репутации всех членов корпорации) / (количество членов корпорации)

Важно отметить, что персонаж, который не имеет репутации к данной расе или находится в корпорации менее 7 дней не участвует в расчете. Например:

- Репутация персонажа 1: 8,86 к Caldari
- Репутация персонажа 2: -0.5 к Caldari
- Репутация персонажа 3: 0.0 Нет/нейтральная по отношению к Caldari

Если каждый персонаж был в корпорации более семи дней, то корпоративная репутация будет равна = (8,86 + (-0,5)) / 2 = 4,18.

Если Персонаж 2 находится в корпорации менее 7 дней, то репутация будет равна 8,86.



УСТАНОВКА POS ТРЕБУЕТ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО УРОВНЯ КОРПОРАТИВНОЙ РЕПУТАЦИИ К РАСЕ-ВЛАДЕЛЬЦУ СУВЕРЕНИТЕТА В СИСТЕМЕ. ЭТОТ УРОВЕНЬ ОБНОВЛЯЕТСЯ ВО ВРЕМЯ DOWNTIME

БАШНЯ УПРАВЛЕНИЯ

Давайте рассмотрим, из чего же состоит POS. Прежде всего вам нужна Башня Управления "Control Tower". Это душа всей базы. Она устанавливает объем CPU и PowerGrid, который в свою очередь определяет, сколько и каких модулей могут быть использованы башней. Закрепленные модули POS будут работать только если башня включена и заправлена топливом. Важная особенность POS заключается в том, что только те, кто знает пароль может залететь под силовое поле, также POS может эффективно обороняться от незваных гостей, если боевые модули установленны и включены.

ТИПЫ БАШЕН

Башни различаются в зависимости от их расы. Каждая из них имеет бонус, типичный для данной расы. Существует также пиратские версии. Они отличаются от своих имперских версий как правило в том, что они потребляют меньше топлива и имеют больше очков жизни (HP).

Другой важной отличительной особенностью является их размер. Есть большие контрольные башни, есть средние и малые.

Большие башни можно оборудовать бОльшим количеством модулей, также у них хватит мощностей по CPU и POWERGRID для установки более качественных модулей. Однако большие башни потребляют больше топлива. Так как расход топлива малой башни составляет примерно одну четвертую от расхода большой, но вы не установите много модулей на малую башню. Как правило, малые башни используются как научно-исследовательские POS-ы на территории империи, тем более, что модули оружия могут быть очень требовательными по потреблению CPU и PG.

Каждая пиратская фракция имеет свою, модифицированную версию расовой башни. Эти специальные башни имеют лучшее сопротивление урону и нуждаются в меньшем количестве топлива при эксплуатации:

- Минматарская (Angel, Domination) Башня Управления
- Калдарская (Guristas, Dread Guristas) Башня Управления
- Амаррская (Blood, Sansha, Dark Blood, True Sansha) Башня Управления
- Галлентская (Serpentis, Shadow) Башня Управления

ЗАЩИТА БАШЕН

Для чего нужны башни? Во-первых, когда башня включена, она излучает непроницаемый щит, силовое поле, вокруг себя.

POS-модули могут быть установлены внутри силового поля, а POS оружие должно находится снаружи. Это поле выглядит как огромный мыльный пузырь, его сила зависит от размера и типа башни. Сила большой башни может достигать 50 млн. хитпоинтов. Уничтожение одной башни занимает большое количество времени, даже при наличии 100 кораблей класса battleship.

Если щит достигает критической точки в 25% мощности, POS перейдет в «Усиленный режим", и башню становится невозможно взять в цель. Это делает невозможным удаленный ремонт щитов используя корабли. Этот режим включается только если POS имеет достаточный запас strontium clathrates в своем топливном баке. Башня начинает сжигать strontium clathrates как только включится усиленный режим и будет жечь их до тех пор, пока strontium clathrates не закончатся.

Каждый модуль POS, требующий CPU для работы отключится на время усиленного режима.

Оружие, которому не требуется CPU будет оставаться активными, обеспечивая защиту, но если атакующий флот пробил ваши щиты до 25%, вы, вероятно, не будет иметь "проблем с оружием", так как боевые модули обычно уничтожают первыми.





БАШНЯ УПРАВЛЕНИЯ

Вы можете настроить оружие на активацию по определенным условиям. Это может быть уровень репутации (одинаково хорошо работает как в системах с низким СС (lowsec) так и в 0.0), либо атаковать только в ответ на нападение, или атаковать только ваших противников при активной войне. Все, кто знает пароль и имеет положительную репутацию могут войти под силовое поле свободно. Еще одно полезное свойство силового поля заключается в том, что полем блокируется взможность взять что/кого либо в цель находясь внутри него и ничего/никого из находящихся внутри него теми, кто находится вне поля. Только сама башня может быть взята в цель. Полезно знать, что устройства маскировки не будут работать внутри силового поля. И последнее, вы имеете доступ к хранилищу strontium clathrates только если мощность щитов более 50%.

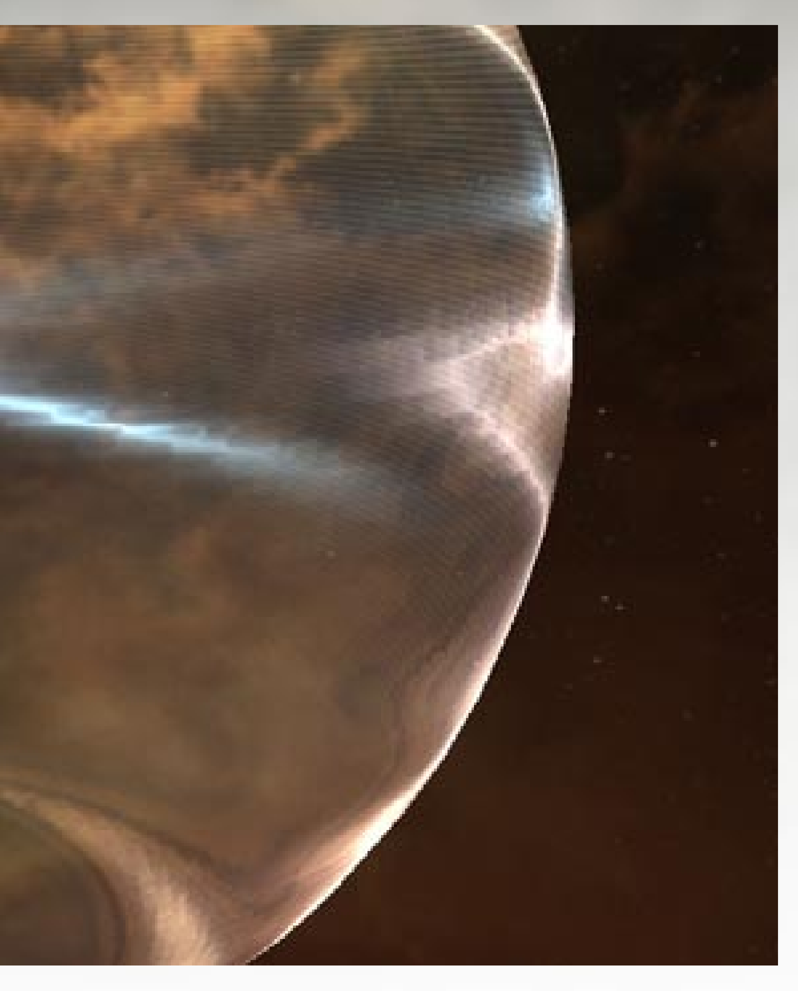
УПРАВЛЕНИЕ БАШНЕЙ

Прежде всего, вам потребуется свободная луна, так как POS можно установить только на орбите луны. После того как вы выбрали подходящее место, вы должны привезти башню. Обычно это делается при помощи транспортного судна, из-за размеров башни и объема необходимого топлива. Запустите башню для корпорации. Как только она окажется в космосе, щелкните правой кнопкой мыши по ней и выберите "поставить на якорь». Другие структуры устанавливаются аналогичным способом. Башня встанет на место автоматически после запуска.

Другие модули POS должны быть размещены и ориентированы вручную при помощи зеленых стрелок. Перемещайте структуры до ех пор, пока вы не будете довольны позицией, а затем кликните равой кнопкой мыши на стрелке и выберите "бросить на якорь тут". После этого вам остается только ждать, постановка на якорь большой башни занимает 30 минут. Вы можете установить башню в системе с высоким СС только при наличии starbase charters в трюме вашего корабля.

После установки башни полезно сразу установить пароль доступа, чтобы ограничить доступ посторонним игрокам. Так же вы можете установить свободный доступ членам вашей корпорации и альянса, чтобы им не приходилось каждый раз вводить пароль для доступа к башне. Щелкните правой кнопкой мыши на башне для доступа к опции «Задать пароль». Вы можете ввести пароль, щелкнув правой кнопкой на вашем корабле или на круге конденсатора. Выберите 'Ввести пароль POS' и введите его туда.

Когда POS стоит на якоре, и вы поместили топливо в топливный бак башни, включите ее выбрав "Включить" в контекстном меню, включение займет 30 минут.



ТОПЛИВО

Каждая башня нуждается в топливе для поддержания щита и модулей в рабочем состоянии. Вам потребуются некоторые товары с рынка и продукты переработки льда. Большая башня потребляет необходимое количество топлива каждый час, средняя раз в 2 часа, а малая раз в 4 часа.

Для каждого вида башен есть свой вид изотопа:

- Nitrogen Isotope (башня Калдари)
- Helium isotope (башня Амарр)
- Oxygen Isotope (башня Галленте)
- Hydrogen Isotope (башня Минматар)

Strontium Clathrates используются только во время усиленного режима. Количество стронция в топливном хранилище определяет, как долго усиленный режим будет длиться. Liquid Ozone расходуется в зависимости от потребления модулями PG. Например, если емкость башни 5 000 000, но вы используете только 2 500 000, башня будет использовать только половину топлива.

БАШНЯ УПРАВЛЕНИЯ

AMARR

	PG	CPU	ENRICHED URANIUM	OXYGEN	MECHANICAL PARTS	COOLANT	ROBOTICS	ISOTOPES	STARBASE CHARTER	LIQUID OZONE	HEAVY WATER	STRONTIUM CLATHRATES
Amarr Малая	1,250,000	1375	1	7	2	2	1	113	1	38	38	100
Blood Малая	1,250,000	1375	1	6	2	2	1	97	1	32	32	100
Sansha Малая	1,250,000	1375	1	6	2	2	1	97	1	32	32	100
Dark Blood Малая	1,250,000	1375	1	4	2	2	1	85	1	29	29	100
True Sansha Малая	1,250,000	1375	1	4	2	2	1	85	1	29	29	100
Amarr Средняя	2,500,000	2750	2	13	3	4	1	225	1	75	75	200
Blood Средняя	2,500,000	2750	2	11	3	4	1	192	1	64	64	200
Sansha Средняя	2,500,000	2750	2	11	3	4	1	192	1	64	64	200
Dark Blood Средняя	2,500,000	2750	2	7	3	4	1	169	1	56	56	200
True Sansha Средняя	2,500,000	2750	2	7	3	4	1	169	1	56	56	200
Amarr Большая	5,000,000	5500	4	25	5	8	1	450	1	150	150	400
Blood Большая	5,000,000	5500	4	22	5	7	1	383	1	128	128	400
Sansha Большая	5,000,000	5500	4	22	5	7	1	383	1	128	128	400
Dark Blood Большая	5,000,000	5500	4	16	5	5	1	338	1	113	113	400
True Sansha Большая	5,000,000	5500	4	16	5	5	1	338	1	113	113	400

CALDARI

	PG	CPU	ENRICHED URANIUM	OXYGEN	MECHANICAL PARTS	COOLANT	ROBOTICS	ISOTOPES	STARBASE CHARTER	LIQUID OZONE	HEAVY WATER	STRONTIUM CLATHRATES
Caldari Малая	687,500	1875	1	7	2	2	1	113	1	38	38	100
Guristas Малая	687,500	1875	1	6	2	2	1	97	1	32	32	100
Dread Guristas Малая	687,500	1875	1	4	2	2	1	113	1	38	38	100
Caldari Средняя	1,375,000	3750	2	13	3	4	1	225	1	75	75	200
Guristas Средняя	1,375,000	3750	2	11	3	4	1	192	1	64	64	200
Dread Guristas Средняя	1,375,000	3750	2	7	3	4	1	169	1	56	56	200
Caldari Большая	2,750,000	7500	4	25	5	8	1	450	1	150	150	400
Guristas Большая	2,750,000	7500	4	22	5	7	1	383	1	128	128	400
Dread Guristas Большая	2,750,000	7500	4	16	5	5	1	338	1	113	113	400

	PG	CPU	ENRICHED URANIUM	OXYGEN	MECHANICAL PARTS	COOLANT	ROBOTICS	ISOTOPES	STARBASE CHARTER	LIQUID OZONE	HEAVY WATER	STRONTIUM CLATHRATES
Gallente Малая	937500	1688	1	7	2	2	1	113	1	38	38	100
Serpentis Малая	937500	1688	1	6	2	2	1	97	1	32	32	100
Shadow Малая	937500	1688	1	4	2	2	1	85	1	29	29	100
Gallente Средняя	1875000	3375	2	13	3	4	1	225	1	75	75	200
Serpentis Средняя	1875000	3375	2	11	3	4	1	192	1	64	64	200
Shadow Средняя	1875000	3375	2	7	3	4	1	169	1	56	56	200
Gallente Большая	3750000	6750	4	25	5	8	1	450	1	150	150	400
Serpentis Большая	3750000	6750	4	22	5	7	1	383	1	128	128	400
Shadow Большая	3750000	6750	4	16	5	5	1	338	1	113	113	400

	PG	CPU	ENRICHED URANIUM	OXYGEN	MECHANICAL PARTS	COOLANT	ROBOTICS	ISOTOPES	STARBASE CHARTER	LIQUID OZONE	HEAVY WATER	STRONTIUM CLATHRATES
Minmatar Малая	1,093,750	1500	1	7	2	2	1	113	1	38	38	100
Angel Малая	1,093,750	1500	1	6	2	2	1	97	1	32	32	100
Domination Малая	1,093,750	1500	1	4	2	2	1	85	1	29	29	100
Minmatar Средняя	2,187,500	3000	2	13	3	4	1	225	1	75	75	200
Angel Средняя	2,187,500	3000	2	11	3	4	1	192	1	64	64	200
Domination Средняя	2,187,500	3000	2	7	3	4	1	169	1	56	56	200
Minmatar Большая	4,375,000	6000	4	25	5	8	1	450	1	150	150	400
Angel Большая	4,375,000	6000	4	22	5	7	1	383	1	128	128	400
Domination Большая	4,375,000	6000	4	16	5	5	1	338	1	113	113	400

 КАЖДАЯ БАШНЯ НУЖДАЕТСЯ В ТОПЛИВЕ ДЛЯ ПОДДЕРЖАНИЯ ЩИТА И МОДУЛЕЙ В РАБОЧЕМ СОСТОЯНИИ.

БАШНЯ УПРАВЛЕНИЯ

СОСТОЯНИЕ POS

Если щелкнуть правой кнопкой мыши на башню и выбрать пункт "Управление" появится экран со следующей информацией:

- Размер и тип POS
- Уровень потребления топлива
- Сколько топлива в топливном баке и насколько долго его хватит
- Состояние щита, брони и структуры
- Сопротивление щита
- Сколько PG и CPU доступно

Вкладка "структура" показывает список модулей POS, их состояние и их расход топлива. Следующие опции доступны непосредственно через эту вкладку:

- Постановка на якорь: Постановка на якорь запущенного ранее модуля в пространстве, это необходимо для включения модуля.
- Снятие с якоря: Снятие с якоря отключенного модуля, это позволит забрать модуль в трюм транспортного судна.
- Влючение: Вы можете удаленно включить модули находясь под защитой силового поля POS, так в военное время вы не будете рисковать своим кораблем.
- Отключение: Вы можете отключить конкретный модуль, экономя драгоценное топливо. Это отличное решение, если вы хотите сэкономить топливо, держа модули защиты а отключенном состоянии, когда они не нужны. Например, отключение орудий в системах с высоким уровнем СС во время отсутствия активных войн является распространенным явлением.

AMARR CONTROL TOWER SMALL

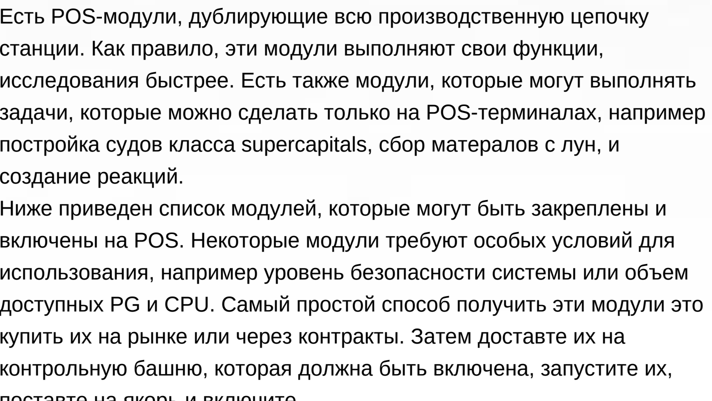
AMARR CONTROL TOWER SMALL
[redacted]

SHIELD: 99%
ARMOR: 100%
STRUCTURE: 100%
POWER: 1086250/1250000 MW
CPU: 1350/1375 tf

FORCE FIELD | DEFENSE | STRUCTURES | PROCESSES
STRUCTURES | ACCESS | CONTROL | JUMP BRIDGES | CONTROL TOW

NAME	STATE	POWER	CPU
Small Pulse Laser Battery	Online	78750 MW	0 tf
Warp Scrambling Battery	Online	25000 MW	25 tf
Phase Inversion Battery	Online	25000 MW	50 tf
Small Pulse Laser Battery	Online	78750 MW	0 tf
Small Pulse Laser Battery	Online	78750 MW	0 tf
Ship Maintenance Array	Online	250000 MW	0 tf
Silo	Online	50000 MW	500 tf
Small Pulse Laser Battery	Online	78750 MW	0 tf
Small Pulse Laser Battery	Online	78750 MW	0 tf
Small Pulse Laser Battery	Online	78750 MW	0 tf
Warp Scrambling Battery	Online	25000 MW	25 tf
Corporate Hangar Array	Online	100000 MW	150 tf
Ion Field Projection Battery	Online	25000 MW	50 tf

ПРИСОЕДИНЕННЫЕ МОДУЛИ



Есть POS-модули, дублирующие всю производственную цепочку станции. Как правило, эти модули выполняют свои функции, исследования быстрее. Есть также модули, которые могут выполнять задачи, которые можно сделать только на POS-терминалах, например постройка судов класса supercapitals, сбор матералов с лун, и создание реакций.
Ниже приведен список модулей, которые могут быть закреплены и включены на POS. Некоторые модули требуют особых условий для использования, например уровень безопасности системы или объем доступных PG и CPU. Самый простой способ получить эти модули это купить их на рынке или через контракты. Затем доставте их на контрольную башню, которая должна быть включена, запустите их, поставте на якорь и включите.



REFINING ARRAY

Перерабатывающая установка, извлекающая из руд минералы. Обладает меньшей производительностью по сравнению с обогатительными фабриками на станциях. Эффективность установки никак не отражается на переработке ледяных руд — они всегда перерабатываются с максимальной эффективностью, зависящей от навыков оператора. Примечание: Вы можете переработать только 1 вид руды в определенный промежуток времени. Это займет несколько часов.

НАЗВАНИЕ МОДУЛЯ	ВМЕСТИМОСТЬ	МАКС. ЭФФ-СТЬ	ЦИКЛ	PG	CPU
Intensive Refining Array	200,000 m3	75%	10,800 sec	750,000 mw	4000 tf
Medium Intensive Refining Array	25,000 m3	75%	5400 sec	375,000 mw	2000 tf
Refining Array	40,000 m3	35%	3600 sec	100,000 mw	700 tf



CORPORATE HANGAR ARRAY

Вместительный ангар, разделенный на несколько отделений для удобства хранения и поиска материалов и модулей.

Вместимость	1,400,000 m3
PG	100,000 MW
CPU	150 tf
Объем	4000 m3

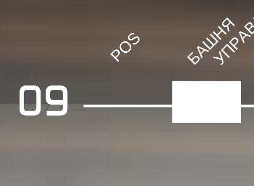


SHIP MAINTENANCE ARRAY

Передвижное сооружение, снабженное ангаром и отсеками службы оснащения. Используется для хранения кораблей и установки модулей, находящихся в грузовом отсеке корабля.

Вместимость	1,400,000 m3
PG	100,000 MW
CPU	150 tf
Объем	4000 m3





БАШНЯ УПРАВЛЕНИЯ



MOON HARVESTING ARRAY

Развертываемый комплекс сбора минералов с поверхности лун. Способен добывать приличное количество вещества за цикл, после чего требуется осуществить стыковку либо с хранилищем (для хранения), либо с реактором (для переработки). Можно установить только в системах с СС 0.3 и ниже.



Вместимость	-
PG	10,000 MW
CPU	500 tf
Объем	4000 m3

SILO

Используется для хранения и подачи ресурсов.
Может хранить только 1 тип материала.



Вместимость	20,000 m3
PG	50,000 MW
CPU	500 tf
Объем	4000 m3

COUPLING ARRAY

Соединительные блоки обычно используются в ситуациях, когда требуется обеспечить небольшой буфер для регулировки подачи материалов в производственный процесс.



Вместимость	1500 m3
PG	10,000 MW
CPU	155 tf
Объем	4000 m3

ELECTRONIC WARFARE

Есть несколько видов модулей электронной защиты. Каждый из них выполняет свою отдельную функцию, такую как глушение двигателей, нейтрализация энергии корабля, подавление сенсорных систем корабля и т.д.
Эти модули включаются автоматически в зависимости от настроек POS.



Вместимость	Меняется
PG	Меняется
CPU	Меняется
Объем	4000 m3

TURRET AND MISSILE BATTERIES

Разница между обычным POS и "звездой смерти" заключается в возможности быстро уничтожать цели. Оружие различается по размеру. Некоторые большие орудия имеют огромный радиус поражения. Large Projectile turret может поражать цели на дистанции до 400 км.

Вместимость	Меняется
PG	Меняется
CPU	Меняется
Объем	4000 m3

Малые боевые модули используют средний тип боеприпасов, средние используют большие патроны, и большие используют XL боеприпасы. Не забудьте загрузить боеприпасы в боевые модули. Только тот же самый тип боеприпасов может быть загружен в орудие.

MOBIL LABORATORY

Этот модуль является важным инструментом для исследований. Есть несколько типов: Mobile Laboratory, Advanced Mobile Laboratory, Experimental Laboratory. У каждого из них различные комбинации исследовательских слотов и бонусов.

Вместимость	Меняется
PG	Меняется
CPU	Меняется
Объем	Меняется

SHIP ASSEMBLY ARRAYS

Этот модуль обеспечивает возможность производства судов. Разные размеры, необходимы для производства различных категорий кораблей. Расширенные (Advanced) модули требуются для производства T II кораблей. Есть также Assembly Arrays для производства оборудования. Их название обычно говорит вам, что этот модуль производит.

Вместимость	Меняется
PG	Меняется
CPU	Меняется
Объем	Меняется

REACTORS

Это модули для производства различных реаций

Вместимость	Меняется
PG	Меняется
CPU	Меняется
Объем	Меняется

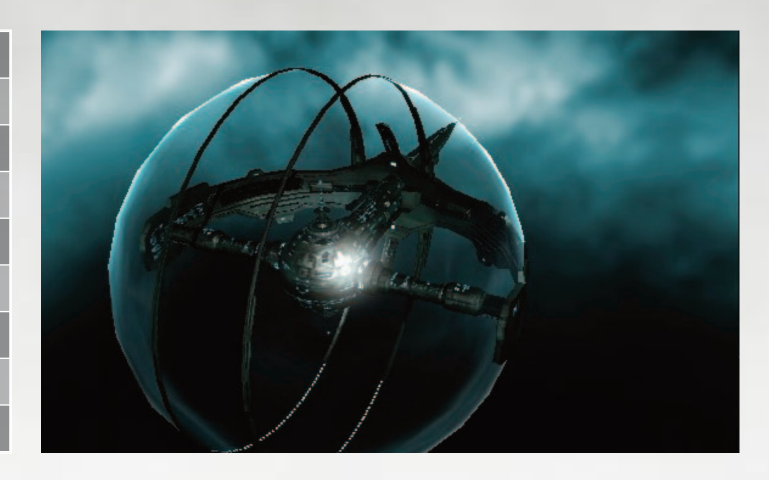


БАШНЯ УПРАВЛЕНИЯ

УСТАНОВКИ СОПРОТИВЛЕНИЯ ЩИТА

Точно так же как модули сопротивления щита, установка сопротивления щита усиливает сопротивление щита против различных типов повреждений. Есть модули для каждого из четырех типов повреждений. Вы можете видеть результаты тестов в таблице ниже. Оптимальное значение усиления подчеркнуто. Так как каждая раса имеет сопротивление против двух типов повреждений, принято усиливать сопротивление только на оставшиеся 2 типа урона. Обратите внимание на требования по PG и CPU у модулей, которые вы в включаете, чтобы у вас оставались ресурсы на другие необходимые модули.

ОДИН МОДУЛЬ		БОЛЬШАЯ БАШНЯ MINMATAR	
CPU	250	CPU	6000
Power	150,000	Power	4,375,000
With 16 hardener			
CPU			4000
Power			2,400,000
13 hardener (Optimal)			
CPU			3250
Power			1,950,000



СОПР./ЧИСЛО УСИЛИТЕЛЕЙ	УРОН CRUISE MISSILE	УРОН CITADEL TORPEDO
EM	**PARADISE**	**THOR**
50% Base	256	9819
62% (+1)	195	7462
71% (+2)	148	5695
78% (+3)	113	4320
84% (+4)	82	3142
88% (+5)	61	2357
91% (+6)	46	1767

СОПР./ЧИСЛО УСИЛИТЕЛЕЙ	УРОН CRUISE MISSILE	УРОН CITADEL TORPEDO
EXPLOSIVE	**DEVASTATOR**	**DOOM**
0% Base	512	19,638
25% (+1)	384	14,729
43% (+2)	292	11,194
57% (+3)	220	8444
68% (+4)	164	6284
76% (+5)	123	4713
82% (+6)	92	3535

СОПР./ЧИСЛО УСИЛИТЕЛЕЙ	УРОН CRUISE MISSILE	УРОН CITADEL TORPEDO
EXPLOSIVE	**DEVASTATOR**	**DOOM**
0% Base	512	19,638
25% (+1)	384	14,729
43% (+2)	292	11,194
57% (+3)	220	8444
68% (+4)	164	6284
76% (+5)	123	4713
82% (+6)	92	3535

СОПР./ЧИСЛО УСИЛИТЕЛЕЙ	УРОН CRUISE MISSILE	УРОН CITADEL TORPEDO
THERMAL	**CATACLYSM**	**PURGATORY**
25% Base	384	14,729
43% (+1)	292	11,194
57% (+2)	220	8444
68% (+3)	164	6284
76% (+4)	123	4713
82% (+5)	92	3535
86% (+6)	72	2749

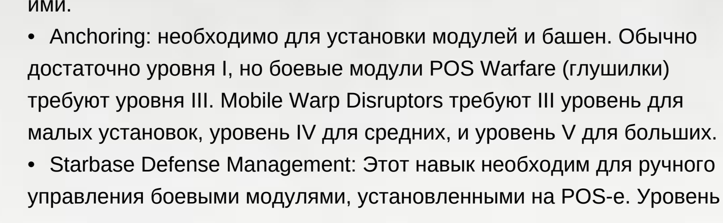
Не обязательно, но настоятельно рекомендуется использовать транспортный корабль с большей грузоподъемностью для перевозки башни, модулей, и топлива для перевозки всего этого на место установки. Грузовые суда класса Freighters являются лучшими.

Размер башни 2000 м3 (маленькой), 4000 м 3 (средней) и 8000 м3 (большой).

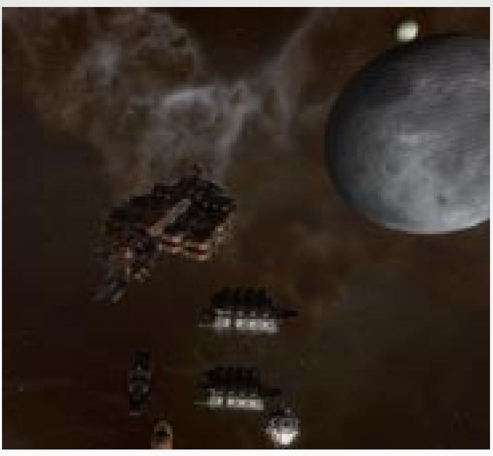
Большинство модулей занимают около 4000 м3, а необходимое топливо десятки тысяч м3. Перевозка собранных материалов и реакций также занимает немало места в трюме. Не забывайте о необходимости перевозить все это.

НАВЫКИ

Как и для всего остального, вам нужны навыки чтобы поставить на якорь и использовать POS-ы и оборудование, установленное на них, также вам нужно иметь определенные права и роли для управления ими.



- Anchoring: необходимо для установки модулей и башен. Обычно достаточно уровня I, но боевые модули POS Warfare (глушилки) требуют уровня III. Mobile Warp Disruptors требуют III уровень для малых установок, уровень IV для средних, и уровень V для больших.
- Starbase Defense Management: Этот навык необходим для ручного управления боевыми модулями, установленными на POS-е. Уровень навыка определяет количество единовременно управляемых модулей. Условием для изучения данного навыка является изучение Anchoring до уровня V.



ТАК КАК КАЖДАЯ РАСА ИМЕЕТ СОПРОТИВЛЕНИЕ ПРОТИВ ДВУХ ТИПОВ ПОВРЕЖДЕНИЙ, ПРИНЯТО УСИЛИВАТЬ СОПРОТИВЛЕНИЕ ТОЛЬКО НА ОСТАВШИЕСЯ 2 ТИПА УРОНА.



БАШНЯ УПРАВЛЕНИЯ

СВОЙСТВА МОДУЛЕЙ

МОДУЛЬ	ПР	КОП	INV	ME	PE	RE	ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ	СВОЙСТВА
Advanced Small Ship	1	-	-	-	-	-	AF, Covert Ops, Interceptor, Interdictor, Stealth Bomber, Electronic Frigate	Base time multiplier: 0.75 Base material multiplier: 1.1
Advanced Large Ship	1	-	-	-	-	-	Black Ops, Marauder, Jump Freighter	Base time multiplier: 0.75 Base material multiplier: 1.1
Advanced Med Ship	1	-	-	-	-	-	Command ship, Exhumer, HAC, Logistics, Recon, Transport, HIC	Base time multiplier: 0.75 Base material multiplier: 1.1
Ammunition Assembly	5	-	-	-	-	-	All types of ammo (Tech I & Tech II)	Base time multiplier: 0.75
Component Assembly	10	-	-	-	-	-	Advanced & Capital Construction Components, Construction Components, Station Components, Tools	Base time multiplier: 0.75 Base material multiplier: 1.0
Drone Assembly	8	-	-	-	-	-	Every Drone (EW is, Fighters = Small Ship Assembly Array)	Base time multiplier: 0.75 Base material multiplier: 1.0
Equipment	6	-	-	-	-	-	Equipment, Modules, Implants, Material, Rigs	Base time multiplier: 0.75 Base material multiplier: 1.0
Mobile Lab	-	1	5	3	3	-	1 Copy slot (0.75 Time Multiplier) 3 ME slot (0.75 Time Multiplier) 3 PE slot (0.75 Time Multiplier) 5 Invention slot (0.5 Time Multiplier)	
Advanced Mobile Lab	-	3	2	2	0	-	3 Copy slot (0.65 Time Multiplier) 2 ME slot (0.75 Time Multiplier) 2 Invention slot (0.5 Time Multiplier)	
Large Ship Assembly	3	-	-	-	-	-	Battleship, Freighter, Orca	Base time multiplier: 0.75 Base material multiplier: 1.0
Extra Large Ship Assembly	3	-	-	-	-	-	Battleship, Carrier, Dreadnought, Freighter, Orca	Base time multiplier: 0.75 Base material multiplier: 1.0
Medium Ship	5	-	-	-	-	-	Battlecruiser, Cruiser, Industrial Ships, Mining Barge	Base time multiplier: 0.75 Base material multiplier: 1.0
Small Ship	10	-	-	-	-	-	Destroyer, Fighter Drone, Frigate, Shuttle	Base time multiplier: 0.75 Base material multiplier: 1.0
Capital Ship Assembly	1	-	-	-	-	-	Titan, Supercarrier	Base time multiplier: 1.0 Base material multiplier: 1.0
Rapid Equipment	5	-	-	-	-	-	Equipment, Modules, Implants, Material, Rigs	Base time multiplier: 0.65 Base material multiplier: 1.2
Subsystem Assembly Array	3	-	-	-	-	-	Tech III ship subsystem	Base time multiplier: 1.0 Base material multiplier: 1.0
Experimental Laboratory	-	-	-	-	-	3	3 Tech III Reverse Engineering (RE) Slot (1.0 Time Multiplier)	

МОДУЛЬ	ПОСТАНОВКА НА ЯКОРЬ	ВКЛЮЧЕНИЕ	ПРИМЕЧАНИЯ
Advanced Large Ship Assembly Array	Yes	Yes	
Advanced Medium Ship Assembly Array	Yes	Yes	
Advanced Small Ship Assembly Array	Yes	Yes	
Ammunition Assembly Array	Yes	Yes	
Component Assembly Array	Yes	Yes	
Drone Assembly Array	Yes	Yes	
Equipment Assembly Array	Yes	Yes	
Extra Large Ship Assembly Array	No (0.4)	No (0.4)	Cannot Anchor in High-sec
Large Ship Assembly Array	Yes	Yes	
Medium Ship Assembly Array	Yes	Yes	
Small Ship Assembly Array	Yes	Yes	
Rapid Equipment Assembly Array	Yes	Yes	
Corporate Hangar Array	Yes	Yes	
Energy Neutralizing Battery	Yes	Yes	
Biochemical Reactor Array	No (0.3)	No (0.3)	
Medium Biochemical Reactor Array	No (0.3)	No (0.3)	
Medium Reactor Array	No (0.3)	No (0.3)	
Complex Reactor Array	No (0.3)	No (0.3)	
Reactor Array	No (0.3)	No (0.3)	
Moon Harvesting Array I	No (0.3)	No (0.3)	
Moon Harvesting Array II	No (0.2)	No (0.3)	Not in-game (yet)
Intensive Refining Array	No (0.3)	No (0.3)	
Medium Intensive Refining Array	No (0.3)	No (0.3)	
Refining Array	No (0.3)	No (0.3)	
Capital Ship Maintenance Array	No (0.0)	No (0.0)	Sovereignty Index 1 is required Supercap Const. Facil. Upg. req.
Ship Maintenance Array	Yes	Yes	
Capital Ship Assembly Array	No (0.0)	No (0.0)	Sovereignty Index 1 is required Supercap Const. Facil. Upg. req.
System Scanning Array	No (0.0)	No (0.0)	Not in-game (Removed)
Jump Bridge	No (0.0)	No (0.0)	Sovereignty Index 3 required Adv. Logis. Network Upg. req.
Cynosural System Jammer	No (0.0)	No (0.0)	Sovereignty Index 3 required Cynosural Supp. Upg. required
Cynosural Generator Array	No (0.0)	No (0.0)	Sovereignty Index 2 required Cynosural Nav. Upg. required
Experimental Laboratory	Yes	Yes	
Subsystem Assembly Array	Yes	Yes	
Polymer Reactor Array	No (0.3)	No (0.3)	

РАЗРАБОТКА ЛУН

Перед тем как начать разработку луны, ее необходимо исследовать, чтобы узнать, какие материалы она может предоставить. Имейте в виду, что исследовать луны нужно только в системах с СС 0,3 и ниже, потому что в системах с более высоким СС статусом вы не сможете установить комплекс сбора материалов (moon harvesting array).

Будьте осторожны прыгая в 0 на луну. Если вы прилетите на включенный вооруженный POS - то ваше исследование луны будет очень быстрым. Но есть и светлая сторона, владелец POS-а получит подтверждение вашего уничтожения (killmail).

НЕОБХОДИМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Вы должны выбрать корабль с достаточным объемом трюма и CPU для установки Expanded Probe Launcher-а и возможности взять с собой достаточное количество Moon Probes (зонды для исследования состава лун). Идеальный выбор - это корабль класса transport.

Пример того, как можно оборудовать корабль для исследования лун:

- High Slot: Expanded Probe Launcher (устройство для запуска зондов), Cloaking Device (маскирующий модуль)
- Mid Slot: Afterburner или Microwarpdrive
- Low Slot: Inertia Stabilizer, Nanofiber Internal Structure так можно быстрее выровнять корабль в сторону луны

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ ЗОНДЫ

Они работают так же, как и другие зонды (см. главу исследования для более подробной информации о разведке). Запустите их и ждите результата. Есть 3 типа зондов, которые отличаются временем сканирования и наличием необходимых навыков. Чем быстрее зонд сканирует луну тем он дороже и тем более высокий уровень навыка требуется.

- Quest survey probe: Время сканирования - 40 минут, необходимые навыки - Astrometrics III, Survey III
- Discovery survey probe: Время сканирования - 10 минут, необходимые навыки - Astrometrics III, Survey III
- Gaze survey probe: Время сканирования - 5 минут, необходимые навыки - Astrometrics V, Survey V

ПРОГРЕСС ИССЛЕДОВАНИЯ

Есть два варианта, с чего начать исследование луны. Первый: вы можете подлететь к луне в спасательной капсуле чтобы проверить есть ли там POS или нет (пос не будет стрелять по капсуле ни при каких обстоятельствах), позже вы можете вернуться уже на корабле. Второй: вы можете подлететь к планете и использовать направленный бортовой сканер, выбрав 360 °. Если в результатах вы увидите Control Tower, то проверяйте каждую отдельную луну бортовым направленным сканером предже чем подлететь к ней. Смысл всего этого в том, чтобы не лететь на луну в слепую, ибо это может закончится плачевно для вас и вашего корабля.

Теперь вы знаете, чего делать не следует, настало время узнать что нужно делать:

- Подлетите к луне (на луне ничего не должно быть закреплено), если ее нет на экране обзора, добавьте ее, так будет легче взять ее в цель.
- Выравняйте ваш корабль в сторону луны и убедитесь что вы движетесь к ней.
- Запустите зонд. Если вы хорошо прицелились то он полетит на луну. Вы получите результат по окончании времени сканирования. Если вы промахнулись при запуске зонда вы получите сообщение "Ошибка связи с зондом". Если нет, то меню Moon Analysis станет активным, и вы сможете увидеть, что же вы там нашли.
- Осторожно! Если вы покинете систему, смените корабль или залетите в док, то вы не получите результат!

Все. Теперь вы можете отлететь на безопасную точку в системе, включить систему маскировки и спокойно ждать результаты.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Если сканирование прошло успешно, вы увидите список материалов, присутствующих на луне, а также относительное содержание этого материала. Относительное содержание свидетельствует о том, сколько этого материала может быть добыто за цикл. Эта величина варьируется от одного до четырех.

Если вы нашли то, что вам надо, то спланируйте все наперед. Во многих случаях это практически невозможно установить и защитить



POS, потребуется больше топлива для POS-а и могут быть проблемы с ввозом/вывозом итоговых материалов, если вы находитесь прямо в серде вражеской территории. Кроме того, обратите пристальное внимание на то, стоит ли добыча усилий. POS-ам необходимо топливо, которое стоит денег, даже если вы копаете лед. Если затраты на POS будут выше принесенной прибыли, то выберите для себя другой вид заработка, такой как охота на NPC, прохождение миссий или банальную копку.

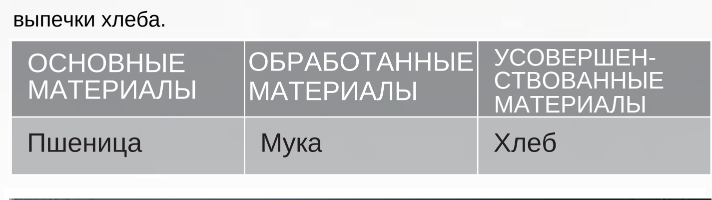
РАЗРАБОТКА ЛУН

Разработка лун похожа на разработку астероидов, но здесь используется POS для добычи руды, источник которой никогда не истощается. Добытые материалы будут основными для производства T II, но сначала они должны быть переработаны в реакции.

Вам понадобятся:
- Луна, пригодная для разработки в системе 0,3 или ниже
- POS с Moon Harvesting Array (комплекс сбора минералов с поверхности лун)
- Хранилище (Silo) для складирования материалов
- Реактор, если вы хотите переработать добытые материалы

ЧЕРТЕЖИ РЕАКЦИЙ

Чертежи для реакций, такие же как и для оборудования и кораблей, необходимы чтобы переработать добытое сырье.
Обработка реакций происходит в несколько этапов. Самый простой способ понять этот процесс, это представить его в виде процесса выпечки хлеба.



ОСНОВНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	ОБРАБОТАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ	УСОВЕРШЕН-СТВОВАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ
Пшеница	Мука	Хлеб



 ХОРОШО ПРОСЧИТАЙТЕ СТОИТ ЛИ ДОБЫЧА УСИЛИЙ. POS-АМ НЕОБХОДИМО ТОПЛИВО, КОТОРОЕ СТОИТ ДЕНЕГ, ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ КОПАЕТЕ ЛЕД

РАЗРАБОТКА ЛУН

Для того, чтобы создать улучшенные материалы, вам необходимы основные минералы и чертеж. Они в свою очередь могут быть дополнительно обработаны для создания более сложных реакций. Вы можете продать сырье, добытое на луне, если захотите. Имея дело с реакциями вы можете попасть на рынок переработанных материалов, или, если вы хотите получить больше прибыли, вы можете начать производство более сложных материалов или T II оборудования/кораблей.

Есть два уровня обработки: простые и сложные реакции:
• Первый этап: Сырье -> [чертеж простой реакции] -> обработанные материалы. Так пшеница + мастерство (чертеж) = мука.
• Второй этап: Обработанные материалы -> [чертеж сложной реакции] -> улучшенные материалы. Так мука + мастерство (чертеж) = хлеб.
Для того, чтобы использовать эти чертежи, нужно просто положить их в реактор вместе с необходимыми материалами и запустить реакцию.
Или, если быть более конкретным:
• Щелкните правой кнопкой мыши по реактору и выберите "доступ к ресурсам".
• Перетащите материалы и чертеж в реактор.
• Установите реакции в меню производства на POS-е, прежде чем запустить их.
• Запустите реактор включив его.
Не забудьте соединить хранилища и реакторы в меню производства. Сырье, которое находится в хранилище отображается в списке справа. Этот же материал должен пойти в реактор, расположенный слева. Полученная реакция будет отображаться справа от реактора. После того, как вы сделали все вышеперечисленное, нажмите кнопку "Применить", чтобы сохранить путь.



ДОБЫЧА

Прежде, чем Вы сможете начать добычу, вы должны найти подходящую луну. После того как вы ее нашли и разместили на ней POS, комплекс сбора минералов и хранилище, необходимо настроить рабочий процесс. По умолчанию все задачи отключены. Это можно изменить через интерфейс управления башни. Имейте в виду, что любые изменения в рабочий процесс или переработку могут быть сделаны только при отключенных модулях.

• Первый шаг: Установка комплекса сбора минералов. Откройте меню управления POS и перейдите к производственной вкладке. Выберите "Изменить тип" в окне добычи и выберите один из материалов, доступных для добычи на этой луне. Нажмите кнопку Применить.
• Второй шаг: Выбор хранилища. Так же, как и с выбором комплекса сбора минералов, выберите Изменить тип. Вы можете выбрать только один материал для хранения.
• Третий шаг: Связь. Как только материалы были установлены, все что вам нужно сделать, это подключить комплекс сбора минералов к хранилищу. Не забудьте нажать на кнопку Применить, а затем включить модули. Всегда включайте хранилище первым, а комплекс сбора минералов последним.

РЕАКЦИИ



Теперь, зная как добывать, нужно выяснить что нам добывать. Существует два вида сырья: газы и металлы. Газы более распространенны. Металлы встречаются крайне редко.

ГАЗЫ	
Atmospheric Gases	CO_2
Evaporite Deposits	KCl
Hydrocarbons	CH_4
Silicates	SiO_2

МЕТАЛЛЫ			
Cadmium	Cd	Platinum	Pt
Caesium	Cs	Promethium	Pm
Chromium	Cr	Scandium	Sc
Cobalt	Co	Technetium	Tc
Dysprosium	Dy	Thulium	Tm
Hafnium	Hf	Titanium	Ti
Mercury	Hg	Tungsten	W
Neodymium	Nd	Vanadium	V

Moon harvesting array может добыть 100 единиц сырья за цикл, но они могут добываь только 1 вид сырья. Если на луне обнаружено 2 вида материалов, то вам нужно будет установить 2 Moon harvesting array чтобы добывать оба вида. Процесс добычи материалов будет происходить автоматически после установки и включения Moon harvesting array. Процесс добычи прервется если хранилище материалов заполнится полностью или вы отключите Moon harvesting array. Для того, чтобы забрать материалы из хранилища, вам нужно его отключить. В этом случае вам поможет соединительный блок (coupling array), который будет играть роль буфера. Построить данную цепочку при добыче сырья очень просто. Соедините Moon harvesting array сначала с coupling array, а его в свою очередь с silo (хранилищем). Эта структура позволит вывозить материалы не прерывая процесс добычи.

Теперь, когда у нас есть сырье, мы можем либо продать его, либо начать его дальнейшую обработку.

РЕАКЦИИ

ОБРАБОТАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Если вы хотите обработать добытое сырье, вам потребуется reactor array (реакторный блок) и BPO (чертеж) для реакции.

Так же, как при изготовлении модулей и кораблей, новые материалы создаются на основе сочетания сырья в реакторе, в соответствии с чертежом. Разница в том, что материалы добываются на лунах, а не на астероидах. Вы можете использовать только материалы, перечисленные в чертеже для производства реакции. Другими словами, реакция будет работать только с перечисленными материалами.

После установки на якорь реактора должна быть создана цепочка для производства.

Поместите чертеж с необходимой реакцией в трюм реактора. Реактор автоматически распознает его и укажет на один или несколько материалов, необходимых для начала реакции. Обычно реактор будет проверять содержание связанных с ним хранилищ и предлагать эти материалы для использования. Можно также связать реактор с комплексом сбора минералов (Moon harvesting array), но это будет не так эффективно.

После настройки источника сырья, выберите хранилище, куда будет складироваться обработанный материал или реакция. Если все установлено, реакция начнется. В этом случае, сырье из хранилища или комплекса сбора (Moon harvesting array) будет поступать в реактор. Реактор будет создавать новый материал в соответствии с чертежом. Этот новый материал будет складироваться в указанном хранилище. Если у вас нет материалов, необходимых для реакции, вы можете купить их или добыть на другом POS и перевезти на этот для реакции.

После того как реакция будет завершена, вам нужно будет решить и либо продать полученный продукт на рынке, либо использовать его для создания более совершенных строительных материалов.

Реакции или обработанные материалы, созданные вреакторе, представляют собой смесь из следующих газов и металлов:



НАЗВАНИЕ РЕАКЦИИ		ТРЕБУЕМОЕ СЫРЬЕ			ОБРАБОТАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ
Caesarium Cadmide Reaction	+	100 x Caesium	+	100 x Cadmium	200 x Caesarium Cadmide
Carbon Polymers Reaction	+	100 x Hydrocarbons	+	100 x Silicates	200 x Carbon Polymers
Ceramic Powder Reaction	+	100 x Evaporite Deposits	+	100 x Silicates	200 x Ceramic Powder
Crystallite Alloy Reaction	+	100 x Cadmium	+	100 x Cobalt	200 x Crystallite Alloy
Dysporite Reaction	+	100 x Dysprosium	+	100 x Mercury	200x Dysporite
Fernite Alloy Reaction	+	100 x Scandium	+	100 x Vanadium	200 x Fernite Alloy
Ferrofluid Reaction	+	100 x Dysprosium	+	100 x Hafnium	200 x Ferrofluid
Fluxed Condensates Reaction	+	100 x Neodymium	+	100 x Thulium	200 x Fluxed Condensates
Hexite Reaction	+	100 x Chromium	+	100 x Platinum	200 x Hexite
Hyperflurite Reaction	+	100 x Promethium	+	100 x Vanadium	200 x Hyperflurite
Neo Mercurite Reaction	+	100 x Mercury	+	100 x Neodymium	200x Neo Mercurite
Platinum Technite Reaction	+	100 x Platinum	+	100 x Technetium	200 x Platinum Technite
Prometium Reaction	+	100 x Cadmium	+	100 x Promethium	200 x Prometium
Rolled Tungsten Alloy Reaction	+	100 x Platinum	+	100 x Tungsten	200 x Rolled Tungsten Alloy
Silicon Diborite Reaction	+	100 x Evaporite Deposits	+	100 x Silicates	200 x Silicon Diborite
Solerium Reaction	+	100 x Caesium	+	100 x Chromium	200 x Solerium
Sulfuric Acid Reaction	+	100 x Atmospheric Gases	+	100 x Evaporite Deposits	200 x Sulfuric Acid
Titanium Chromide Reaction	+	100 x Chromium	+	100 x Titanium	200 x Titanium Chromide
Vanadium Hafnite Reaction	+	100 x Vanadium	+	100 x Hafnium	200 x Vanadium Hafnite

РЕАКЦИИ

УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Как и раньше, вы можете дальше обрабатывать материалы, которые вы уже получили. Они будут основными материалами для T II производства. Каждый усовершенствованный материал состоит из двух или более первичных материалов (первичные материалы изготавливаются аналогично). Не забывайте, что если вы хотите изменить содержимое реактора, вы должны отключить и реактор и хранилище, затем выгрузить материалы из хранилища . На практике, процесс такой же, как и в случае с обработанными материалами, меняются только используемые материалы и чертежи.

НАЗВАНИЕ РЕАКЦИИ	ОБРАБОТАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ		УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ
Crystalline Carbonide Reaction	100 x Crystallite Alloy	100 x Carbon Polymers	10,000 x Crystalline Carbonide
Fermionic Condensates Reaction	100 x Caesarium Cadmide + 100 x Dysporite	100 x Fluxed Condensates + 100 x Prometium	200 x Fermionic Condensates
Fernite Carbide Reaction	100 x Fernite Alloy	100 x Ceramic Powder	10,000 x Fernite Carbide
Ferrogel Reaction	100 x Hyperflurite + 100 x Hexite	100 x Ferrofluid + 100 x Prometium	400 x Ferrogel
Fulleride Reaction	100 x Carbon Polymers	100 x Platinum Technite	3000 x Fullerides
Hypersynaptic Fibers Reaction	100 x Solerium	100 x Dysporite + 100 x Vanadium Hafnite	750 x Hypersynaptic Fibers
Nanotransistors Reaction	100 x Sulfuric Acid	100 x Platinum Technite + 100 x Neo Mercurite	1500 x Nanotransistors
Phenolic Composites Reaction	100 x Silicon Diborite	100 x Caesarium Cadmide + 100 x Vanadium Hafnite	2200 x Phenolic Composites
Sylramic Fibers Reaction	100 x Ceramic Powder	100 x Hexite	6000 x Sylramic Fibers
Titanium Carbide Reaction	100 x Titanium Chromide	100 x Silicon Diborite	10,000 x Titanium Carbide
Tungsten Carbide Reaction	100 x Rolled Tungsten Alloy	100 x Sulfuric Acid	10,000 x Tungsten Carbide

АЛХИМИЯ - ПОИСК ФИЛОСОФСКОГО КАМНЯ

Создание основных материалов может быть простым, но это не приносит высоких доходов. Создание самых сложных материалов является гораздо более прибыльным. Но как же это работает? Есть шесть реакций которые производят эти дорогие материалы из относительно бесполезных.

Например, возьмем Ferrofluid. Есть два способа сделать Ferrofluid. Первый способ - взять 100 единиц Hafnium и 100 единиц Dysprosium, чтобы получить 200 единиц Ferrofluid. Проблема в том, что Dysprosium очень редкий и очень дорогой материал. Луны с Dysprosium очень редко встречаются и обычно контролируются большими альянсами. Второй способ менее эффективен, но гораздо дешевле. Одна единица сырья Ferrofluid вырабатывается из 100 единиц Hafnium и 100 единиц Cadmium. После переработкиостанется 10 единиц Ferrofluid и 95 единиц Hafnium. Переработку можно сделать в любом месте. Естественно, что эффективность переработки и уровень репутации влияют на переработку и в этом случае тоже.

НАЗВАНИЕ РЕАКЦИИ		ЛУННЫЕ МАТЕРИАЛЫ				ОБРАБОТАННЫЙ МАТЕРИАЛ		ПОСЛЕ ПЕРЕРАБОТКИ		
Unrefined Dysporite Reaction	+	100 x Cadmium	+	100 x Mercury	»»	1 x Unrefined Dysporite	⟳	10 x Dysporite	+	95 x Mercury
Unrefined Ferrofluid Reaction	+	100 x Cadmium	+	100 x Hafnium	»»	1 x Unrefined Ferrofluid	⟳	10 x Ferrofluid	+	95 x Hafnium
Unrefined Fluxed Condensates Reaction	+	100 x Platinum	+	100 x Vanadium	»»	1 x Unrefined Fluxed Condensates	⟳	10 x Fluxed Condensates		*
Unrefined Hyperflurite Reaction	+	100 x Chromium	+	100 x Vanadium	»»	1 x Unrefined Hyperflurite	⟳	10 x Hyperflurite	+	95 x Vanadium
Unrefined Neo Mercurite Reaction	+	100 x Platinum	+	100 x Mercury	»»	1 x Unrefined Neo Mercurite	⟳	10 x Neo Mercurite	+	95 x Mercury
Unrefined Prometium Reaction	+	100 x Chromium	+	100 x Cadmium	»»	1 x Unrefined Prometium	⟳	10 x Prometium	+	95 x Cadmium



РЕАКЦИИ

РАБОТА В КОМАНДЕ

Как вы можете видеть, такой бизнес требует много времени, энергии и денег. Полные циклы производства создаются и используются несколькими дружественными корпорациями или альянсами.

Один POS, даже если онбольшой, не в состоянии предоставить достаточно PG и CPU чтобы разместить столько, реакторов, хранилищ и комплексов сбора материалов. Плюс еще нужно устанавливать модули для защиты POS.

Снабжение топливом является важным элементом. Расходы на покупку и доставку топлива на POS могут быть слишком большими для маленьких корпораций. Прежде чем приступать к проекту с POS-ом, сначала рассчитайте стоимость и прибыль, чтобы увидеть, стоит ли овчинка выделки.

Если вы производите T II оборудование на своей собственной луне, вы можете получить достаточно прибыли, но не забудьте все сначала просчитать. В итоге может оказаться так, что рапределение операций среди членов корпорации будет более выгодным.

ПОЛЕЗНЫЙ СОВЕТ

Есть два совета:

- Ангар должен находится рядом с башней, таким образом вы можете заправить топливом POS в одно движение, даже когда находитесь в шаттле.
- Таким же образом закрепляйте хранилища, чтобы они были в пределах досягаемости ангаров.

Настройте POS таким образом, чтобы было легко распознать в каком хранилище что лежит, чтобы постоянно не проверять вкладку POS производства. Например, идя сверху вниз, расположите хранилища следующим образом: хранилище основных материалов - реактор - хранилище изготовленных материалов. Это производит основные материалы из лунной породы и перемещает их в реактор для создания сложной реакции. Вспомогательным хранилищем в этой цепочке может служить соединительный блок (coupling array). Вам никогда не придется отключать реактор если он соединен с соединительным блоком (coupling array), а он в свою очередь с хранилищем (silo).



ПРИМЕР

Используем в качестве примера Crystalline Carbonide. Цены, используемые в примере, могут быть неверными, так как рынок не стоит на месте.

ИНВЕСТИЦИИ

- Оборудование: Два POS-а от 1 до 1,1 млрд ISK. Фрейтер - 800 миллионов ISK.
- Сырье и материалы: Silicates, Hydrocarbon, Cadmium, Cobalt. Рыночная цена сырья, добытого за 4 недели, составляет примерно 122 млн ISK.
- POS топливо: Четырехнедельный объем топлива для двух больших POS-ов Калдари составляет около 245 миллионов ISK.

Итак приблизительная сумма расходов составляет 368 000 000 ISK за 4 недели. Конечный продукт - 13 440 000 единиц Crystalline Carbonide. Получаем 672 000 000 ISK при продаже (используем в примере стоимость в 50 ISK за единицу). Чистая прибыль за 4 недели составит около 300 миллионов ISK. Расходы на POS полностью покрываются этой реакцией (фрейтер в расчет не берем) в течение трех-четырех месяцев.
Установка POS может занять около четырех-пяти часов при наличии определенной практики.



НАСТРОЙТЕ POS ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЧТОБЫ БЫЛО ЛЕГКО РАСПОЗНАТЬ В КАКОМ ХРАНИЛИЩЕ ЧТО ЛЕЖИТ, ЧТОБЫ НЕ ПРОВЕРЯТЬ ПОСТОЯННО ВКЛАДКУ POS ПРОИЗВОДСТВА

РАЗВЕДКА


EON
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ISK Vol. 1

ОСНОВЫ РАЗВЕДКИ

Вселенная EVE полна скрытых сюрпризов и ресурсов, которые только и ждут своего открытия. Потребуется немного удачи, немного настойчивости и много опыта, чтобы найти и использовать эти скрытые жемчужины. Даже в системах с высоким сс (high-sec), можно найти интересные и относительно ценныt места, но реальную прибыль от разведки можно получить лишь в 0,0 и червоточинах. Помните, что такие начинания очень рискованные, учитывая отсутствие CONCORD, если вы не в системе с высоким CC (high-sec).

НЕОБХОДИМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- Корабли: Для того чтобы исследовать Вселенную, то вам нужно соответствующее судно. Лучше всего использовать корабли класса covert ops из-за их бонуса на сканирование возможности летать и прыгать по системе в невидимости. После того как вы нашли и сделали закладку аномалии, вы можете пересесть на боевое судно, если это необходимо.

Установка для запуска зондов:

- Core Probe Launcher: Используется только для поиска аномалий и имеет очень низкие требования по установке: 15 CPU и 1 МВт PG.
- Expanded Core Probe Launcher: Может быть использован для сканирования судов, зданий и беспилотных летательных ппаратов (drone), в дополнение к сканированию аномалий. 20 CPU и 1 МВт PG необходимо для установки.

Есть специальные версии этих установок от фракции ‘Sisters of EVE’, у которых занижены требования по установке, выше темп стрельбы и бонус в 5% к силе сканирования.

Зонды:

- Combat Scanner Probe: Используется для сканирования кораблей игрока, сооружений; заряжаются только в Expanded Core Probe Launcher.
- Core Scanner Probe: Используется для поиска аномалий.
- Deep Space Scanner Probe: Заряжаются только в Expanded Core Probe Launcher, как и Combat Scanner Probe находит всё, но имеет гораздо больший максимальный радиус действия, самый лучший вариант для любого сканирования.

Версии этих зондов от фракции ‘Sisters of EVE’ имеют 10% бонус к силе сканирования.



НАВЫКИ, ИМПЛАНТЫ И РИГИ

Приведенная ниже таблица описывает навыки, имплантаты и риги используемые для разведки, с кратким описанием:

ТИП		НАЗВАНИЕ	ОПИСАНИЕ	НЕОБХ. НАВЫКИ
	Навык	Astrometrics	Навык в пользовании сканерами дальнего действия. Позволяет запускать в космос один дополнительный зонд на уровень навыка. 1 ур-нь позволяет запустить 4 зонда	Science уровня III
	Навык	Astrometric Pinpointing	Повышение точности сканирования при поиске объектов. Уменьшает максимальное отклонение при сканировании на 10% на уровень навыка.	Astrometrics ур. IV Science уровня III
	Навык	Astrometric Acquitsion	Навык усовершенствованного управления сканерами большой дальности. 10%-ное уменьшение времени сканирования зондов на уровень навыка.	Astrometrics level III Science level III
	Навык	Astrometric Rangefinding	10%-ное увеличение мощности сканирования зондов на уровень навыка.	Science уровня III
	Имплант	Hardwiring- Poteque Pharmaceuticals 'Prospector' PPF-0	Уменьшает максимальное отклонение при сканировании на 2%	Science уровня III Cybernetics ур. I
	Имплант	Hardwiring- Poteque Pharmaceuticals 'Prospector' PPF-1	Уменьшает максимальное отклонение при сканировании на 6%	Science уровня III Cybernetics ур. I
	Имплант	Hardwiring- Poteque Pharmaceuticals 'Prospector' PPF-2	Уменьшает максимальное отклонение при сканировании на 10%	Science уровня III Cybernetics ур. III
	Имплант	Hardwiring- Poteque Pharmaceuticals 'Prospector' PPG-0	2%-ное уменьшение времени работы сканирующих зондов.	Science уровня III Cybernetics ур. I
	Имплант	Hardwiring- Poteque Pharmaceuticals 'Prospector' PPG-1	6%-ное уменьшение времени работы сканирующих зондов.	Science уровня III Cybernetics ур. I
	Имплант	Hardwiring- Poteque Pharmaceuticals 'Prospector' PPG-2	10%-ное уменьшение времени работы сканирующих зондов.	Science уровня III Cybernetics ур. III
	Имплант	Hardwiring- Poteque Pharmaceuticals 'Prospector' PPH-0	2%-ное увеличение силы сканирующих зондов.	Science уровня III Cybernetics ур. I
	Имплант	Hardwiring- Poteque Pharmaceuticals 'Prospector' PPH-1	6%-ное увеличение силы сканирующих зондов.	Science уровня III Cybernetics ур. I
	Имплант	Hardwiring- Poteque Pharmaceuticals 'Prospector' PPH-2	10%-ное увеличение силы сканирующих зондов.	Science уровня III Cybernetics ур. III
	Риг	Gravity Capacitor Upgrade I	Повышает мощность зондов на 10%.	Jury Rigging I
	Риг	Gravity Capacitor Upgrade II	Повышает мощность зондов на 15%.	Jury Rigging IV

ОСНОВЫ РАЗВЕДКИ

AMARR

КЛАСС КОРАБЛЯ НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ	FRIGATE MAGNATE
Бонус корабля	Бонус за навык управления фрегатами Amarr: 5%-ное уменьшение потребления энергии Small Energy Turret 5%-ное увеличение мощности сканирования зондов 5%-ное уменьшение времени полета зондов
Необходимые навыки	Amarr Frigate уровня II
КЛАСС КОРАБЛЯ НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ	COVERT OPS ANATHEMA
Бонус корабля	Бонус за навык управления фрегатами Amarr: 5%-ное увеличение ущерба, наносимого Rocket 5%-ное увеличение скорости подзарядки конденсатора Бонус за навык управления спецкораблями: 97,5%-100%-ное уменьшение требований по CPU для использования систем маскировки (Cloaking Device) 10%-ное увеличение мощности сканирующих зондов 10%-ное уменьшение времени полета зондов
Необходимые навыки	Amarr Frigate уровня V, Covert Ops уровня I

CALDARI

КЛАСС КОРАБЛЯ НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ	FRIGATE HERON
Бонус корабля	Бонус за навык управления фрегатами Caldari: 5%-ное увеличение ущерба, наносимого ракетами с кинетическими (Kinetic) боеголовками 5%-ное увеличение мощности сканирования зондов 5%-ное уменьшение времени полета зондов
Необходимые навыки	Caldari Frigate уровня II
КЛАСС КОРАБЛЯ НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ	COVERT OPS BUZZARD
Бонус корабля	Бонус за навык управления фрегатами Caldari: 5%-ное увеличение кинетич. ущерба, наносимого Missile 5%-ное увеличение скорострельности Missile Launcher Бонус за навык управления спецкораблями: 97,5%-100%-ное уменьшение требований по CPU для использования систем маскировки (Cloaking Device) 10%-ное увеличение мощности сканирующих зондов 10%-ное уменьшение времени полета зондов
Необходимые навыки	Caldari Frigate уровня V, Covert Ops уровня I

GALLENTE

КЛАСС КОРАБЛЯ НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ	FRIGATE IMICUS	
Бонус корабля	Бонус за навык управления фрегатами Gallente: 5%-ное увеличение дальности действия дронов 5%-ное увеличение мощности сканирования зондов 5%-ное уменьшение времени полета зондов	
Необходимые навыки	Gallente Frigate уровня II	
КЛАСС КОРАБЛЯ НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ	COVERT OPS HELIOS	
Бонус корабля	Бонус за навык управления фрегатами Gallente: 10%-ное увелич. ущерба, наносимого Small Hybrid Turret 10%-ное увел. теплового ущерба, наносимого Scout Drone Бонус за навык управления спецкораблями: 97,5%-100%-ное уменьшение требований по CPU для использования систем маскировки (Cloaking Device) 10%-ное увеличение мощности сканирующих зондов 10%-ное уменьшение времени полета зондов	
Необходимые навыки	Gallente Frigate уровня V, Covert Ops уровня I	

MINMATAR

КЛАСС КОРАБЛЯ НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ	FRIGATE PROBE	
Бонус корабля	Бонус за навык управления фрегатами Minmatar: 5%-ное увеличение объема грузового отсека 5%-ное увеличение мощности сканирования зондов 5%-ное уменьшение времени полета зондов	
Необходимые навыки	Minmatar Frigate уровня II	
КЛАСС КОРАБЛЯ НАЗВАНИЕ КОРАБЛЯ	COVERT OPS CHEETAH	
Бонус корабля	Бонус за навык управления фрегатами Minmatar: 5%-ное увелич. ущерба, наносимого Small Projectile Turret 10%-ное увел. оптимальной дальности Small Projectile Turret Бонус за навык управления спецкораблями: 97,5%-100%-ное уменьшение требований по CPU для использования систем маскировки (Cloaking Device) 10%-ное увеличение мощности сканирующих зондов 10%-ное уменьшение времени полета зондов	
Необходимые навыки	Minmatar Frigate уровня V, Covert Ops уровня I	



СКАНИРОВАНИЕ

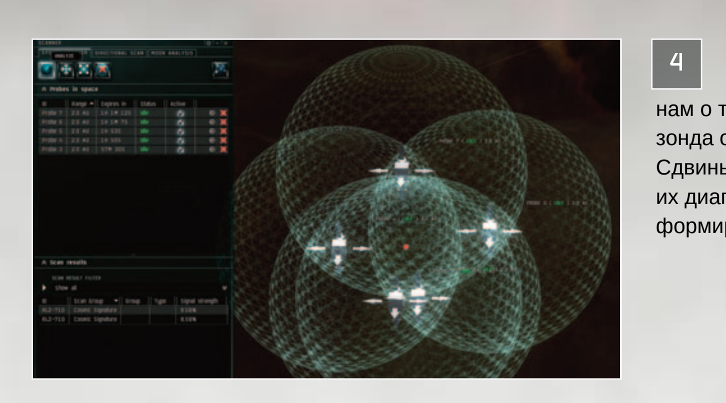
Судно оснащено и готово к вылету? Чтобы узнать куда нам двигаться дальше, мы должны знать, как максимально использовать наши сканеры. Так, установите на свое новое судно исследовательскую пусковую установку? возмите с собой сканирующие зонды, и давайте начнем.
Вылетайте со станции, откройте окно сканера, запустите зонд, установите его на максимальный диапазон и выполните запуск сканирования. Один зонд может не покрыть всю систему, поэтому попробуйте запустить несколько зондов для максимального охвата системы (или используйте 'Deep Space' зонды). Вы можете изменить радиус охвата зонда в меню сканирования нажав правую кнопку мыши на строке с его названием.Начните с максимального диапазона. Вы должны также переключиться на карту Солнечной системы и вы проведете много времени, наблюдая эти сферы.

ШАГИ СКАНИРОВАНИЯ

1 Результаты, если таковые вообще имеются, будут показаны в окне результатов сканирования (Scan Results) окна сканера вместе с силой сигнала. Бело-синяя сфера - диапазон охвата выбранного зонда, стрелки используются для перемещения зонда, красная сфера - относительная близость сигнала. Мы покроем ту красную область дополнительными зондами. Использование четырех - пяти зондов достаточно, чтобы найти аномалию в большинстве случаев. В остальной части этой главы мы покажем базовый, но эффективный метод "пирамиды".

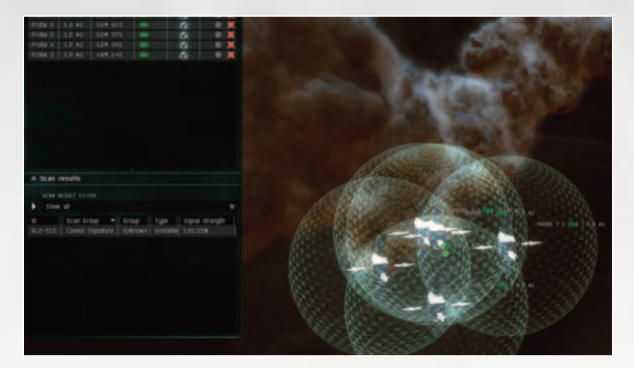
2 Пространственное мышление является весьма важным. Начните с создания треугольника из четырех зондов вокруг нижней части красной сферы, переместите пятый зонд к середине, и «поднимите» его в верхнюю часть красной области.Основная идея состоит в том, что мы покрываем весь объем красной сферы общим диапазоном сканирования всех запущенных зондов.

3 После очередного успешного сканирования мы видим красный круг, это означает, что два наших зонда улавливают сигнал, и он находится где-то вдоль этого круга.
Переместите зонды по кругу, чтобы покрыть всю ее длину. Вы также должны уменьшить диапазон сканирования на один шаг.



4 Мы видим что мы что-то нашли, единственная красная точка говорит нам о том, что по крайней мере три из наших зонда определяют местонахождение сигнала. Сдвиньте поближе зонды и снова уменьшите их диапазон. Попытайтесь добится формирования пирамиды из зондов.





5 Бинго! Мы видим, что это червоточина. Мы можем добавить закладку, щелкнув правой кнопкой мыши на зеленую точку. Если мы находимся на боевом корабле, мы можем подлететь туда сразу, или мы можем пересесть на боевой корабль, если мы летаем и сканируем систему на специализированном корабле класса Covert Ops. Важно: Не забудьте собрать ЗОНДЫ!



6 Когда сигнал не достиг 100%, а зонды уже установлены на минимальный диапазон, то мы должны запустить больше зондов. Показанное на картинке расположение зондов является хорошим примером для получения лучших результатов.

ИТОГОВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Мы можем столкнуться с тремя типами точек:

- Красный: Плохой сигнал, требуется дополнительное сканирование.
- Желтый: Средняя сила сигнала, показывает некоторые свойства сигнала, но нам все еще требуется дополнительное сканирование.
- Зеленый: Сила сигнала составляет 100 %, мы можем сделать закладку и подлететь к месту.

Если Вы оставите систему, будет разрыв связи или вы состыкуетесь со станцией, то зонды останутся на месте, пока их время жизни в космосе не истечет. Вы можете повторно подключится к своим активным зондам нажав на кнопку повторного соединения на интерфейсе сканера.

ОДИН ЗОНД МОЖЕТ НЕ ПОКРЫТЬ ВСЮ СИСТЕМУ, ПОЭТОМУ ПОПРОБУЙТЕ ЗАПУСТИТЬ НЕСКОЛЬКО ЗОНДОВ ДЛЯ МАКСИМАЛЬНОГО ХВАТА СИСТЕМЫ



ВИДЫ СИГНАЛОВ

Важно отметить, что статус безопасности системы оказывает главное влияние на то, какого класса червоточину мы найдем и насколько трудными будут боевые аномалии. Соответственно системы с высоким СС (high-sec) наименее прибыльны, системы с низким СС (low-sec) средние по прибыли и найденные червоточины в системах с нулевым СС (0.0) принесут громадную прибыль.

В настоящее время есть шесть типов сигналов:

- Неизвестный (unknown): Боевые аномалии, комплексы. Обычно все обнаруженное опознается как неизвестный (unknown), пока сигнал слаб.
- Гравиметрический (Gravimetric): Скрытые астероидные поля.
- Ladar: газовые облака.
- Magnetometric: Археология и Salvage.
- Радар (Radar): Взлом.
- Червоточина

Давайте детально рассмотрим каждый тип сигнала:

UNKNOWN

ТИП	БОЕВОЙ
Необходимые навыки	Большое количество боевых навыков, в основном PVE направленности.
Необходимое оборудование	Судно, способное иметь дело с NPC, оборудование для сбора обломков.
Наличие NPC	Да. Они везде.
Чего ждать	Стрельбы, стрельбы и еще раз стрельбы
Дополнительная информация	И червоточины и боевые аномалии подпадают под неизвестный (unknown) сигнал. Эти сигналы легко искать, если вы получили сигнал мощностью 20-30% и и он определяется как неизвестный (unknown), то это либо червоточина, либо боевая аномалия (удобно если вы ищете или наоборот не ищете эти места, вы можете или отказаться от дальнейшего сканирования данного сигнала, либо наоборот, отказаться от поиска других) 1.0-0.5: В большинстве случаев вы можете найти фрегаты и крейсеры (frigates и cruisers), иногда может прибыть одинокий линкор (battleship), но это очень редко 0.5-0.1: Главным образом малые, но более сильные и дорогие суда чем в системах с высоким СС (high-sec). Есть также большой шанс для прибытия линкоров (battleship) 0.0: Есть все. Обычно начинается с сильных крейсеров (cruisers) и очень вероятно что вы столкнетесь с шестью - восемью линкорами (battleship) Есть шанс, что вы получите экспедицию. Если это произойдет, то вы получите временную закладку в своем журнале. Однако, вам необходимо зачистить комплекс от NPC за определенный промежуток времени, который составляет от нескольких часов до 1 дня.

Scan results
SCAN RESULT FILTER
Show all
ANALYZING...
23.4 SECS

GRAVIMETRIC

ТИП	СКРЫТЫЙ ПОЯС АСТЕРОИДОВ
Необходимые навыки	Все связанные с добычей руды
Необходимое оборудование	Любое, использование которого позволит вам добывать руду
Наличие NPC	Всегда присутствуют, будте внимательны ... после убийства последней волны аномалия может исчезнуть. Держите боевой корабль недалеко, чтобы танковать урон от NPC пока вы добываете руду
Чего ждать	Вы получите свой личный пояс с астероидами
Дополнительная информация	В большинстве случаев не обновляются, содержит низкоуровневую руду в различном объеме.

LADAR

ТИП	ГАЗОВОЕ ОБЛАКО
Необходимые навыки	Gas Cloud Harvesting уровня I (Mining уровня IV)
Необходимое оборудование	Gas Cloud Harvester I (Gas Cloud Harvesting уровня I) или Gas Cloud Harvester II (Gas Cloud Harvesting уровня V)
Наличие NPC	Обычно 1 большая волна NPC судов, в червоточинах возможно наличие 1 башни
Чего ждать	Газовые облака. Газ используется как основной материал для производства боевых усилителей
Дополнительная информация	Газовые облака могут наносить большое количество урона. Корабли класса battlecruisers и мощнее настоятельно рекомендуются

MAGNETOMETRIC

ТИП	АРХЕОЛОГИЯ ИЛИ SALVAGE
Необходимые навыки	Archeology (Science уровня III, Survey уровня III и Electronics уровня I) , Salvaging (Mechanic уровня III, Survey уровня III, Engineering уровня I)
Необходимое оборудование	Analyzer I (Archaeology уровня I) или Analyzer II (Archaeology уровня V), Salvager I (Salvaging уровня I) или Salvager II (Salvaging уровня V)
Наличие NPC	Обычно да. В червоточинах только башни.
Чего ждать	Вы можете найти T2 копии чертежей, компоненты для постройки риг и иногда книги с навками на исследования
Дополнительная информация	Вы должны будете использовать подходящий модуль для вскрытия контейнеров.

ВИДЫ СИГНАЛОВ

RADAR

ТИП	ВЗЛОМ
Необходимые навыки	Hacking (Science уровня III, Electronics Upgrades уровня III, Electronics уровня I, Engineering уровня I)
Необходимое оборудование	Codebreaker I (Hacking уровня I) или Codebreaker II (Hacking уровня V)
Наличие NPC	Обычно да. В червоточинах только башни
Чего ждать	Decryptors, datacores, и копии чертежей data interface
Дополнительная информация	Вы должны будете использовать подходящий модуль для вскрытия контейнеров.

WORMHOLE

ТИП	НЕ ОБЛАГАЕМАЯ НАЛОГОМ ТРАНСПОРТИРОВКА
Необходимые навыки	Храбрость, удача и организация (и особенно мужество!)
Необходимое оборудование	Друзья, организованная и хорошо оснащенная команда
Наличие NPC	Иногда слишком много. Прохождение в одиночку не рекомендуется
Чего ждать	Это единственное место, где вы можете найти компоненты для производства Т3
Дополнительная информация	Следующий раздел полностью посвящен червоточинам

ЧЕРВОТОЧИНЫ

Эти мистические мосты появляются и исчезают, поскольку время их жизни ограничено. В зависимости от того, куда ведет червоточина, их разделяют на:

- K-System/K-Space: известная вселенная, Империя и 0.0 (K-Space = Известный космос)
- W-System/W-Space: неизвестная часть космоса, системы червоточин (W-Space = Пространство Червоточины)
- K-W: соединение K-Space и W-Space
- W-W: соединение W-Space и W-Space
- W-K: соединение W-Space и K-Space
- K-K: соединение K-Space и K-Space
- WH: Червоточина



ВНУТРИ ЧЕРВОТОЧИНЫ

Выход из червоточины появится только после того, как кто-нибудь найдет вход и пройдет в него. После этого устанавливается двухсторонняя связь между входом и выходом. У каждой червоточины есть свои индивидуальные параметры по максимальной пропускной способности по массе и по времени жизни. Я рекомендую всегда делать закладки при проходе черезчервоточину. Это поможет не застрять в ней из-за того, что вы не знаете где выход.

У червоточин время жизни может находится в промежутке от нескольких часов до двух дней. В случае с массой есть предел и объем. Предел означает максимальную массу которую может пропустить червоточина, а объем означает сумму масс, которую червоточина пропустит прежде чем закроется. Каждое проходящее через нее судно вычитает из этого параметра свою массу. Крупные боевые корабли не могут использовать червоточины, чтобы войти в системы с высоким уровнем безопасности.

Если Вы пойманы в ловушку и не имеете никаких средств чтобы найти новую червоточину, Вы можете включить самоуничтожение или ждать, пока не найдете доброго человека, который может вывести Вас. Вы не можете прыгнуть в клона из нее. У каждой червоточины есть по крайней мере один выход в любой момент времени.

Системный чат не показывает наличие пилотов в системе до тех пор, пока кто-нибудь не напишет туда сообщение. Только те, кто общается в канале будут показаны. Вы не можете узнать есть ли кто-нибудь еще в системе смотря на системный чат. Эти системы также не отмечены на карте звездного неба.

Уровень безопасности равен 0.0, таким образом там нет CONCORD-а, и дикторы могут надувать там "бубли".

В червоточинах можно устанавливать POS, но это приводит к дополнительным трудностям с транспортировкой топлива, так как там нет ледяных поясов. Будте готовы к тому, что вам придется время от времени искать путь в обычный космос чтобы закупить топливо.

ЧЕРВОТОЧИНЫ

ОСОБЕННОСТИ ЧЕРВОТОЧИН

У некоторых систем W-пространства есть дополнительные особенности в зависимости от существующей аномалии. Эти аномалии влияют на каждое судно, которое находится в системе, изменяя различные свойства корабля, как описано в следующих таблицах:

PULSAR	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Щит	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Сопротив. брони	-10%	-18%	-22%	-27%	-34%	-50%
Перезарядка конденсатора	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Дальность лока	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Сигнатура	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%

BLACK HOLE	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Скорость ракет	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Скорость корабля	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Дальность drone-ов	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Маневрен-ность	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Дальность лока	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Falloff	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%

CATACLYSMIC VARIABLE	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Объем починки	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Удаленная починка щита	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Починка щита	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Удаленная починка	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Объем конденсатора	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Перезарядка конденсатора	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%

RED GIANT	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Тепловой урон	+10%	+18%	+22%	+27%	+34%	+50%
Бонус перегрева	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Дальность умной бомбы (smartbomb)	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Урон умной бомбы (smartbomb)	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%

MAGNETAR	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Сила ECM	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Эффективность Target Painter	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Эффективность Dampener	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Эффективность TD	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Урон	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Скорость AOE	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Скорость Drone	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Дальность лока	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%
Скорость веде-ния цели	-10%	-19%	-27%	-34%	-41%	-50%

WOLF RAYET	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Сопротивле-ние брони	+10%	+18%	+22%	+27%	+34%	+50%
Сопротивле-ние щита	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Урон малым оружием	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%
Размер сигнатуры	+25%	+44%	+55%	+68%	+85%	+100%

КЛАССИФИКАЦИЯ ЧЕРВОТОЧИН

Классификация W-пространства идет от C1 (пара пустяков) до C6 (OMG, пришлите помощь!). Естественно, более высокие системы могут оказать большее влияние на наш кошелек (положительный или отрицательный).
Названия аномалий, найденных внутри могут подсказать вам, чего в них ожидать:

КЛАСС (TIER) 1 … PERIMETER	КЛАСС (TIER) 2 … PERIMETER
Может быть: Camp, Ambush Point	Может быть: Checkpoint, Hangar
Относительно легко зачищается в одиночку на кораблях класса Heavy assault cruiser и battlecruiser	Корабли класса Heavy assault cruiser и battlecruiser, более тяжелый, но можно пройти в одиночку
КЛАСС (TIER) 3 … FRONTIER	КЛАСС (TIER) 4 … FRONTIER
Может быть: Outpost, Fortification	Может быть: Command, Barracks.
Минимально необходимый состав флота: 2x Heavy assault cruiser/logistic battlecruiser и 1x или 2x корабля класса battleship	5-8 человек, специализированная поддержка, ECM, корабли класса battleship предпочтительны
КЛАСС (TIER) 5 … CORE	КЛАСС (TIER) 6 … CORE
Может быть: Garrison, Stronghold.	Может быть: Bastion, Citadel
15 человек, корабли класса battleship, удаленная починка, ECM поддержка	25 человек, удаленная починка, ECM корабли поддержки обязательны.

Ниже предоставлено несколько идентификаторов червоточины. Эти данные не не являются подтвержденными CCP; я не беру на себя ответственность за их точность.

- 1-6 ведет к W-пространству (W-space)
- 7 ведет к системам с высоким СС (high-sec)
- 8 ведет к системам с низким СС (low-sec)
- 9 ведет к 0.0 системам

1	H121	H121	Q317	V301	Y790	Z647	Z971	
2	C125	D364	D382	G024	I182	N766	R943	
3	C247	L477	M267	N968	O477	O883	X702	
4	E175	M609	O128	T405	X877	Y683	Z457	
5	H296	H900	L614	M555	N062	N432	N770	V911
6	A982	B041	R474	S804	U319	U574	V753	W237
7	A641	B274	B449	B520	D792	D845	N110	S047
8	A239	C140	C391	J244	N290	N944	R051	U210
9	C248	E545	K329	K346	S199	V283	Z060	Z142

ЧЕРВОТОЧИНЫ

Следующая таблица дает резюме о свойствах червоточины. Пункт назначения указывает на сложность:

- WH 1-6 червоточины по уровням сложности (например, 6 = Класс 6)
- L = системы с низким СС (low-sec); H = системы с высоким СС (high-sec); Z = системы с нулевым СС (0.0)

НАЗВАНИЕ	ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ	ЛИМИТ ПО МАССЕ (MKG)	ЛИМИТ ПО ОБЪЕМУ (GKG)	ВРЕМЯ ЖИЗНИ (ЧАСОВ)	ВОССТАНОВЛЕ-НИЕ ОБЪЕМА (MKG/ЧАС)	ТЕОРЕТИЧЕСКИ МАКСИМАЛЬНАЯ ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ ЗА ЧАС ДО ЗАКРЫТИЯ (GKG)
A239	L	300	2.00	24		
A641	H	1000	2.00	16		
A982	6	300	3.00	24		
B041	6	300	5.00	48	500	23.5
B274	H	300	2.00	24		
B449	H	1000	2.00	16		
B520	H	300	5.00	24	500	11.5
C125	2	20	1.00	16		
C140	L	1350	3.00	24		
C247	3	200	2.00	16		
C248	Z	1800	5.00	24	500	11.5
C391	L	1800	5.00	24	500	11.5
D364	2	300	1.00	16		
D382	2	300	2.00	16		
D792	H	1000	3.00	24		
D845	H	300	5.00	24		
E175	4	300	2.00	16		
E545	Z	300	2.00	24		
G024	2	300	2.00	16		
H121	1	20	0.50	16		
H296	5	1350	3.00	24		
H900	5	300	3.00	24		
I182	2	300	2.00	16		
J244	L	20	1.00	24		
K329	Z	1800	5.00	24		
K346	Z	300	3.00	24		
L477	3	300	2.00	16		
L614	5	20	1.00	24		
M267	3	300	1.00	16		
M555	5	1000	3.00	24		
M609	4	20	1.00	16		
N062	5	300	3.00	24		

НАЗВАНИЕ	ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ	ЛИМИТ ПО МАССЕ (MKG)	ЛИМИТ ПО ОБЪЕМУ (GKG)	ВРЕМЯ ЖИЗНИ (ЧАСОВ)	ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОБЪЕМА (MKG/ЧАС)	ТЕОРЕТИЧЕСКИ МАКСИМАЛЬНАЯ ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ ЗА ЧАС ДО ЗАКРЫТИЯ (GKG)
N110	H	20	1.00	24		
N290	L	1800	5.00	24		
N432	5	1350	3.00	24		
N766	2	300	2.00	16		
N770	5	300	3.00	24		
N944	L	1350	3.00	24		
N968	3	300	2.00	16		
O128	4	300	1.00	24	100	2.3
O477	3	300	2.00	16		
O883	3	20	1.00	16		
P060	1	20	0.50	16		
Q317	1	20	0.50	16		
R051	L	1000	3.00	16		
R474	6	300	3.00	24		
R943	2	300	0.75	16		
S047	H	300	3.00	24		
S199	Z	1350	3.00	24		
S804	6	20	1.00	24		
T405	4	300	2.00	16		
U210	L	300	3.00	24		
U319	6	1800	50.00	48	500	23.5
U574	6	300	3.00	24		
V283	Z	1000	3.00	24		
V301	1	20	0.50	16		
V753	6	1350	3.00	24		
V911	5	1350	3.00	24		
W237	6	1350	3.00	24		
X702	3	300	1.00	24		
X877	4	300	2.00	16		
Y683	4	300	2.00	16		
Y790	1	20	0.50	16		
Z060	Z	20	1.00	24		
Z142	Z	1350	3.00	24		
Z457	4	300	2.00	16		
Z647	1	20	0.50	16		
Z971	1	20	0.10	16		

ЧЕРВОТОЧИНЫ

СВОЙСТВА ЧЕРВОТОЧИНЫ

Когда Вы успешно нашли одну червоточину и можете видеть ее, вы можете узнать два важных факта о ней: сколько времени осталось до закрытия и насколько вход/выход израсходовал пропускного объема.

ВОЗРАСТ ЧЕРВОТОЧИНЫ

ИНФОРМАЦИЯ, УКАЗАННАЯ В ОПИСАНИИ	ОСТАВШЕЕСЯ ВРЕМЯ
Эта червоточина еще не начала свой естественный цикл распада и должна продержаться еще по крайней мере один день.	Более 24 часов до закрытия
Эта червоточина начинает распадаться, и вероятно не продержится еще день.	Менее 24 часов до закрытия
Эта червоточина завершает свой естественный цикл жизни.	Осталось менее 4 часов до закрытия
Эта червоточина на грани закрытия	Червоточина может закрыться в любой момент

ОБЪЕМ ЧЕРВОТОЧИНЫ

ИНФОРМАЦИЯ, УКАЗАННАЯ В ОПИСАНИИ	ОБЪЕМ
Стабильность данной червоточины еще не нарушена проходящими через нее судами.	Осталось более половины объема
Стабильность данной червоточины нарушена, но не до критической степени.	Осталось менее половины объема, но более 10%
Стабильность данной червоточины упала до критичес-кого значения и находится на грани закрытия	Осталось менее 10%



УРОВЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ В ЧЕРВОТОЧИНАХ РАВЕН 0.0, ПОЭТОМУ ТАМ НЕТ CONCORD-А И МОГУТ БЫТЬ "БУБЛИ"

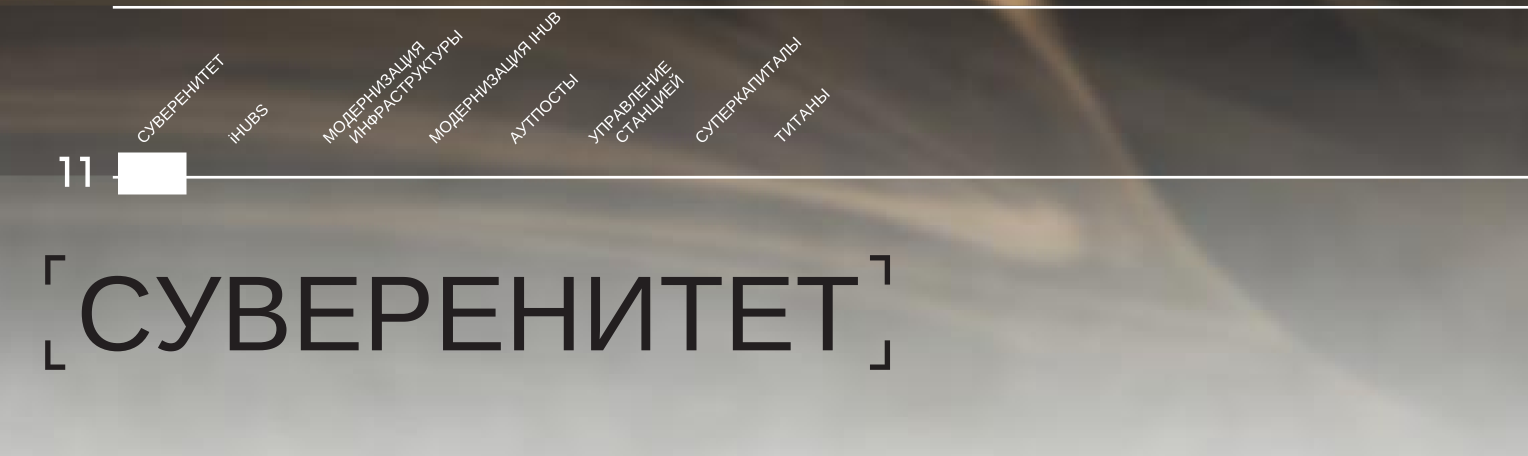


FOR YOUR PC/MAC/iPHONE/iPAD AND ANDROID DEVICES

GO TO EONMAGAZINE.NET FOR MORE INFORMATION

0.0 РЕГИОНЫ


EON
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ISK Vol. 1



СУВЕРЕНИТЕТ

Суверенитет в системе могут устанавливать только альянсы. Если у альянса есть суверенитет в системе с аутпостом, то аутпост не может подвергнуться нападению или быть завоеванным. У держателя суверенитета есть возможность развернуть Центры Инфраструктуры (iHUBs), чтобы улучшить свойства данной системы или предоставить новые возможности жителям. Суверенитет можно установить только в 0.0 и только в не-NPC регионе.

Процесс получения суверенитета основан на действительно простых принципах. Чтобы быть в состоянии получить суверенитет, Вы должны контролировать TCU (Territorial Claim Unit. После установки TCU на якорь и после его включения, альянс установивший этот модуль становится держателем суверенитета в системе.

ИНФОРМАЦИЯ О TCU

Требуется пять минут, чтобы поставить на якорь TCU и еще восемь часов, чтобы принести это онлайн.

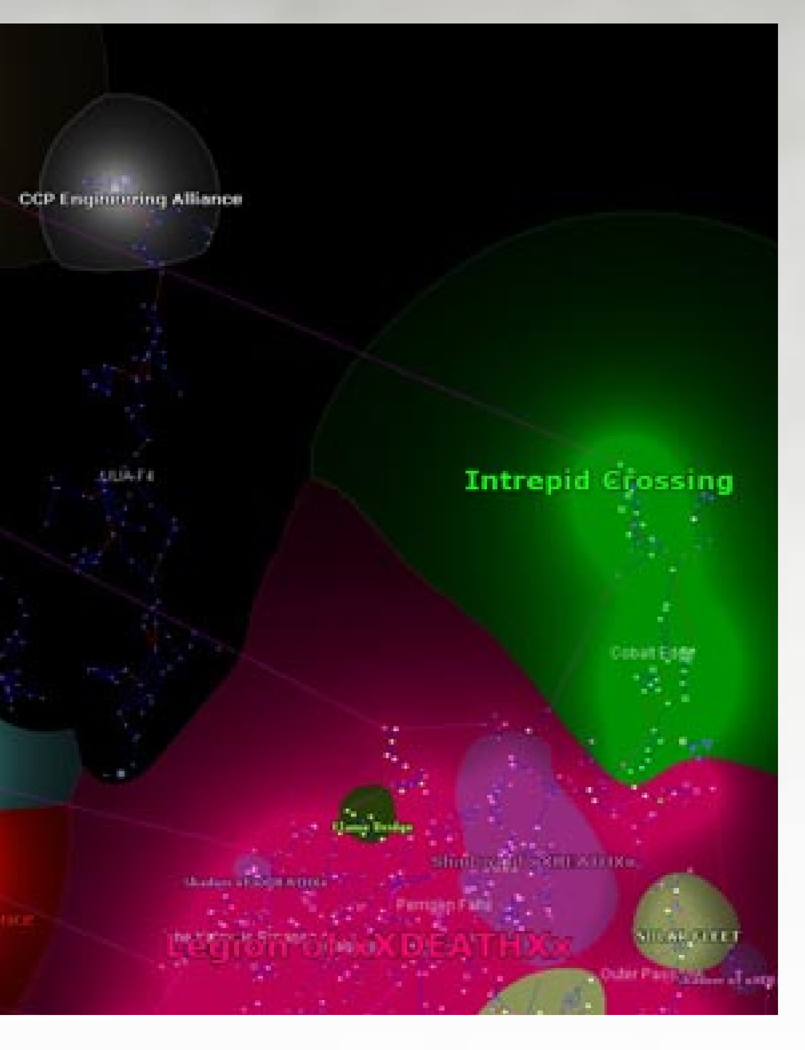
Любой, у кого есть роль 'Config Starbase Equipment' в корпорации или альянсе, может поставить на якорь TCU от имени альянса. TCUs может быть поставлен на якорь где угодно в системе, но не ближе чем 50 км от башни POS-а. Маяк виден когда он поставлен на якорь или онлайн в системе, поэтому любой может прилететь к TCU.

POS невозможно развернуть на луне, если на ней закреплен TCU.

TCU уязвимы для нападений во время установки на якорь и во время включения. TCU неуязвим до тех пор, пока следующие из приведенных ниже пунктов не будут выполнены:

- SBU (Sovereignty Blockade Units - Блоки подавления суверенитета) установлены и включены на более чем 50% врат в системе.
- Владелец суверенитета не владеет аутпостом, станцией или включенным iHUB-ом в системе.

TCU может быть поставлен на якорь, если статус суверенитета системы оспаривается, но не может быть включен, если в системе установленны SBU на более чем 51% врат.

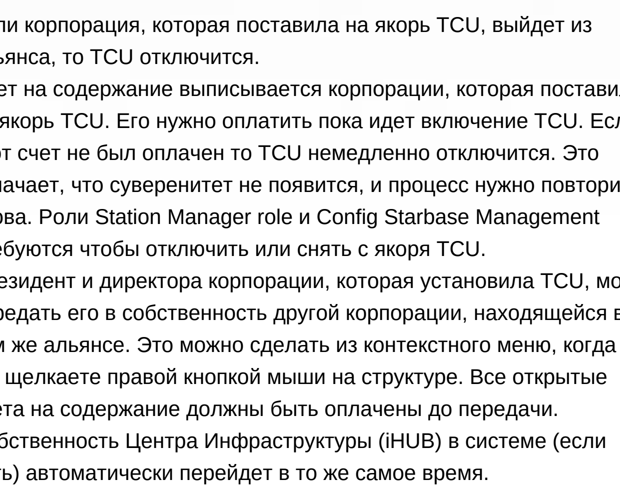


УСТАНОВКА СУВЕРЕНИТЕТА

Как было упомянуто ранее, чтобы установить суверенитет вы должны поставить на якорь и включить SBU на минимум 51 % врат в данной системе. Ставя на якорь SBU, ваш альянс получает возможность атаковать станции и iHUB в системе. Таблица ниже показывает, сколько SBU необходимо для различных систем:

КОЛИЧЕСТВО ВРАТ	ТРЕБУЕМОЕ КОЛ-ВО SBU
Система с 1 вратами	(1*0,5+1) = 1 SBU
Система с 2 вратами	(2*0,5+1) = 2 SBUs
Система с 3 вратами	(3*0,5+1) = 2 SBUs
Система с 4 вратами	(4*0,5+1) = 3 SBUs
Система с 5 вратами	(5*0,5+1) = 3 SBUs
Система с 6 вратами	(6*0,5+1) = 4 SBUs

В случае, если число активных SBU становится меньше требуемого количества, то процесс будет прерван (например если один или несколько SBU были уничтожены).



Если корпорация, которая поставила на якорь TCU, выйдет из альянса, то TCU отключится.
Счет на содержание выписывается корпорации, которая поставила на якорь TCU. Его нужно оплатить пока идет включение TCU. Если этот счет не был оплачен то TCU немедленно отключится. Это означает, что суверенитет не появится, и процесс нужно повторить снова. Роли Station Manager role и Config Starbase Management требуются чтобы отключить или снять с якоря TCU.
Президент и директора корпорации, которая установила TCU, могут передать его в собственность другой корпорации, находящейся в том же альянсе. Это можно сделать из контекстного меню, когда Вы щелкаете правой кнопкой мыши на структуре. Все открытые счета на содержание должны быть оплачены до передачи. Собственность Центра Инфраструктуры (iHUB) в системе (если есть) автоматически перейдет в то же самое время.



 ЧТОБЫ УСТАНОВИТЬ СУВЕРЕНИТЕТ ВЫ ДОЛЖНЫ ПОСТАВИТЬ НА ЯКОРЬ И ВКЛЮЧИТЬ SBU НА МИНИМУМ 51% ВРАТ В СИСТЕМЕ

СУВЕРЕНИТЕТ



ИНФОРМАЦИЯ О SBU

Постановка на якорь SBU занимает пять минут. Включение занимает три часа. Любой с ролью Config Starbase Equipment может поставить на якорь или включить SBU от имени его альянса. Собственность SBU будет принадлежать корпорации и альянсу пилота, который включил его. SBU становятся видимы на панели обзора, как только они поставлены на якорь. SBU должны быть установлены в промежутке от 30 до 150 км от врат. Любой может установить SBU; Альянс также может свои собственные SBU. SBU становятся уязвимы для нападений при выполнении следующих условий:

- Когда все структуры в пределах системынаходятся в усиленном режиме.
- Все SBU в пределах системы входят в усиленный режим наряду с теми структурами.
- Как только любая из упомянутых выше структур выходит из усиленного режима, SBU становятся снова уязвимыми.

Если количество SBU установленных в системе станет меньше необходимого, то защитники могут предположить что они успешно защитили систему в этот раз и все уязвимые структуры (Станции, iHUB, TCU) в системе станут снова неуязвимыми.

ПРИЕМУЩЕСТВА СУВЕРЕНИТЕТА

Помимо хвастовства правами, вы получите много различных приемуществ и бонусов если имя вашего альянса появится в строке суверенитета в системе:

- Дает специальную защиту системе. Без суверенитета станции или аутпосты уязвимыдля нападения всегда, даже когда SBU не были поставлены на якорь на воротах в системе.

У станций также не будет защиты в виде ‘усиленного режима’, если владелец станции не является держателем суверенитета в системе.

Способность установить iHUB предоставляется держателю суверенитета. Также суверенитет позволяет держателю устанавливать различные полезные структуры на POS, такие как Capital Ship Construction Array или Jump Bridge если в iHUB установленны необходимые апгрейды. POS-ы, установленные держателем суверенитета потребляют на 25 % меньше топлива. Также на карте в игре, в меню информации по системе, показывается ее принадлежность. Может потребоваться до часа для обнофления информации на карте.

ЕСЛИ СЧЕТ ЗА СОДЕРЖАНИЕ СИСТЕМЫ НЕ ОПЛАЧЕН ВОВРЕМЯ, СУВЕРЕНИТЕТ ТЕРЯЕТСЯ (TCU ОТКЛЮЧАЮТСЯ) СРАЗУ ПОСЛЕ ИСТЕЧЕНИЯ ВРЕМЕНИ, ОТВЕДЕННОГО НА ОПЛАТУ

СТОИМОСТЬ СОДЕРЖАНИЯ

Альянс должен платить за содержание, чтобы поддерживать суверенитет в системе. Счета приходят каждые 14 дней. Счет нужно оплатить до истечения времени, отведенного на оплату. Если счет не оплачен вовремя, суверенитет теряется (TCU отключаются) Поэтому, рекомендуется чтобы у корпораций, ответственных за оплату счетов, была включена опция автоматической оплаты счетов за суверенитет и всегда было достаточное количество денег на специально отведенных счетах. Первый счет будет выдан, когда включается TCU. Если счет не будет оплачен, то TCU немедленно отключится.

Сумма, которую нужно будет заплатить за систему, зависит от количества установленной стратегической инфраструктуры.

Военные и индустриальные модернизации не влияют на счет за содержание. Стоимость модернизации описана в таблице ниже: Корпорации выставляют счет за содержание, независимо от статуса iHUB. По существу корпорациям, ответственным за оплату счетов, выставят их за установленные модернизации и iHUB независимо от того, работают они или нет.

Когда модернизация будет установлена в iHUB, стоимость содержания будет оплачиваться из основного счета корпорации, чтобы покрыть расходы на оставшийся расчетный срок. Если альянс потеряет суверенитет из-за неоплаченного счета за содержание, или по какой-либо другой причине, все структуры установленные на POS в пределах системы, которые требуют наличия стратегического уровня модернизации немедленно отключатся.

АПГРЕЙД/СТРУКТУРА	СТОИМОСТЬ В ДЕНЬ	СТОИМОСТЬ В НЕДЕЛЮ	СТОИМОСТЬ ЗА 30 ДНЕЙ
Territorial Control Unit	6,000,000 ISK	84,000,000 ISK	180,000,000 ISK
Supercapital Construction Facilities	1,000,000 ISK	14,000,000 ISK	30,000,000 ISK
Cynosural Navigation	2,000,000 ISK	28,000,000 ISK	60,000,000 ISK
Advanced Logistics Network	10,000,000 ISK	140,000,000 ISK	300,000,000 ISK
Cynosural Suppression	20,000,000 ISK	280,000,000 ISK	600,000,000 ISK



Альянсы могут улучшить свою инфраструктуру в системах, где они держат суверенитет при помощи iHUB-ов. Модернизации могут быть установлены в iHUB в соответствии с требованиями по уровням развития системы.

КАК РАБОТАЕТ IHUB

Поскольку Центры Инфраструктуры (iHUB) должны быть уничтожены при захвате системы (iHUB дожен быть уничтожен, чтобы ТКУ стали уязвимыми), им предоставляется такая же защита как и у аутпосов. Центры инфраструктуры неуязвимы к нападениям, если SBU не были установлены на более чем 50 % ворот в системе. У них есть двойной таймер усиления как и у аутпоста. Желаемое время выхода из усиленного режима может быть введено президентом (CEO) или любым из директоров корпорации с необходимыми ролями. Дополнительное время усиления рассчитывается по принципу 24±2 часа.

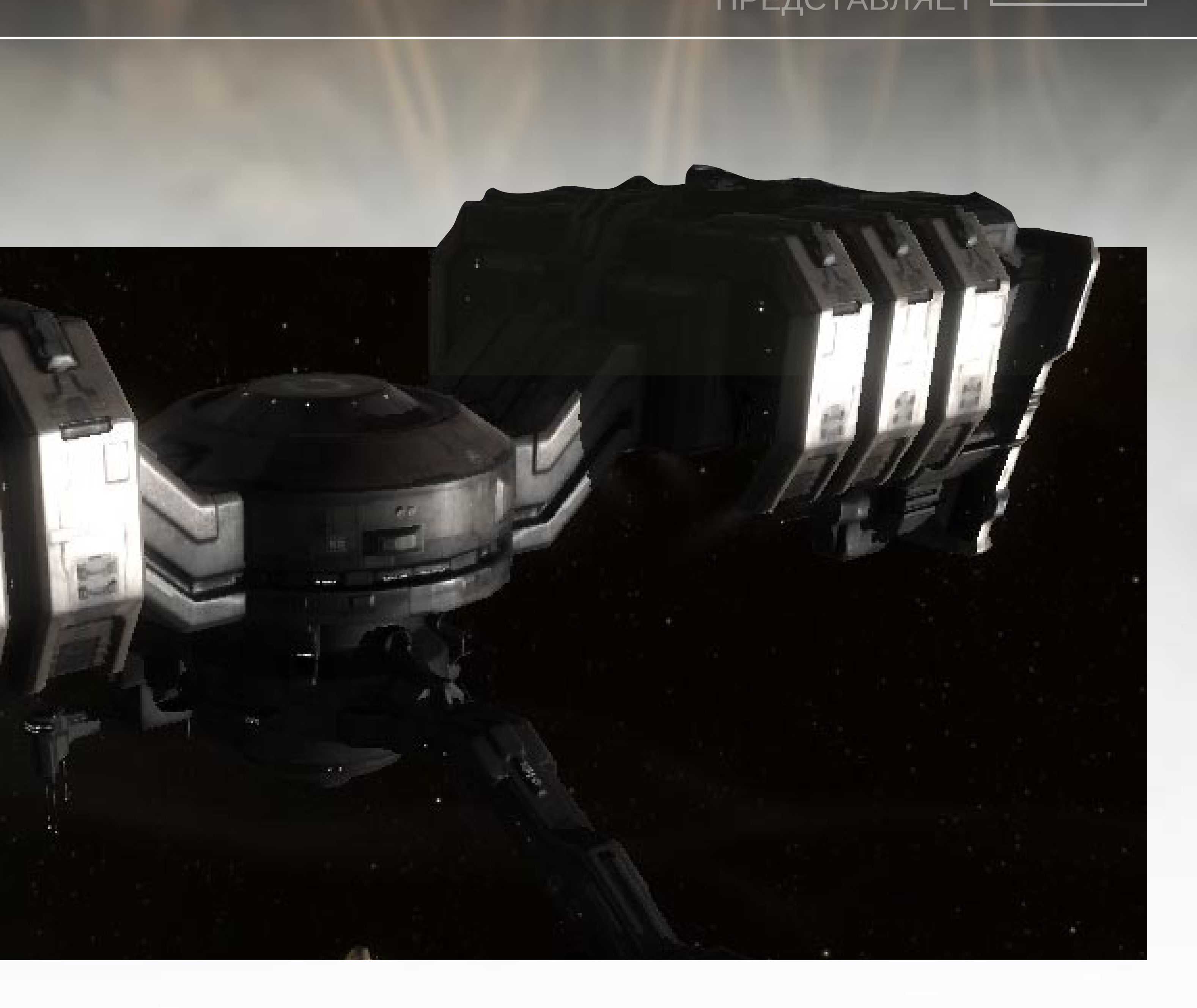
Например, желаемое время выхода из усиленного режима установлено на 18:00. iHUB входит в усиленный режим в 11:00. Отсюда следует, что выход из усиленного режима произойдет через 7 (18.00-11.00 = 7часов) + 24 = 31 час.

Случайное значение от двух до минус двух добавляется ко времени выхода, означая, что станция выйдет из усиленного режима между 29 и 33 часами после того как у нее начался усиленный режим.

Тем временем двойное усиление работает следующим образом: Как только у iHUB остается 25% очков щита, iHUB входит в первый усиленный режим. В это время iHUB неуязвим к нападениям и не может быть откачан (восстановлен при помощи модулей дистанционной откачки щита). Он выйдет из усиленного режима с 0% щита . Как только у iHUB остается 50%-ой брони, он входит во второй усиленный режим. Он выйдет из усиленного режима имея 25% брони. Если защитники смогут откачать (починить) iHUB после его выхода из усиленного режима (как по щиту так и по броне) он повторно вступит в усиленный режим. Когда iHUB достигает 0% структуры, он полностью уничтожается, включая все установленные в него модернизации

ИНФОРМАЦИЯ ОБ IHUB

iHUB может быть поставлен на якорь (закреплен в системе) только членами корпорации, которой принадлежит TCU. Также необходимо владеть суверенитетом в системе. Требуется один час, чтобы



поставить на якорь iHUB и еще один на его включение. Только один iHUB можно поставить в системе, и обязательно нужно владеть суверенитетом в системе чтобы iHUB можно было закрепить.
Роль Config Starbase Equipment требуется для постановки на якорь и включения iHUB. Роли Config Starbase Equipment и Station Manager необходимы чтобы отключить или снять с якоря iHUB.
iHUB должен быть установлен на планете, но он не может делить планету с аутпостом или станцией. Кроме того, он может быть установлен на якорь и запущен в системе, которая не имеет станций.
Когда iHUB снимают с якоря, все модернизации, которые были установлены в нем уничтожаются.
Если владелец суверенитета теряет суверенитет в системе по некоторым причинам, но все еще владеет iHUB, то iHUB отключится до тех пор, пока суверенитет не будет восстановлен. Если в системе есть структуры, зависящие от iHUB (например Capital Ship Assembly Arrays), то они отключатсяпосле его уничтожения.

Когда iHUB неуязвим, вы можете взять его в цель, но повредить его нет. Однако, iHUB может быть восстановлен, находясь в усиленном режиме. iHUB помещается только во фрейтер, но фрейтеры неспособны погрузить в себя что-либо находясь в космосе, поэтому удостоверьтесь что место под iHUB выбрано правильно. Запущенный один раз он останется там навсегда.

ЕСЛИ ВЛАДЕЛЕЦ СУВЕРЕНИТЕТА ТЕРЯЕТ ЕГО В СИСТЕМЕ ПО НЕКОТОРЫМ ПРИЧИНАМ, НО ОСТАЕТСЯ ВЛАДЕЛЬЦЕМ iHUB, ТО iHUB ОТКЛЮЧАЕТСЯ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА СУВЕРЕНИТЕТ НЕ БУДЕТ ВОССТАНОВЛЕН

МОДЕРНИЗАЦИЯ ИНФРАСТРУКТУРЫ

Индексы развития измеряют деятельность в определенных областях в пределах системы. У них есть пять уровней, чем выше уровень индекса, тем больше польза, принесенная апгрейдами, установленными в iHUB-е. Три индекса развития - Военный Индекс, Стратегический Индекс и Индустриальный Индекс. Военный индекс может быть поднят, убивая NPC в солнечной системе. Стратегический индекс измеряет количество времени, которое текущий альянс удерживает суверенитет в данной системе и измеряется по следующему принципу:

УРОВЕНЬ СУВЕРЕНИТЕТА	ТРЕБОВАНИЯ
Level I	Sovereignty held for at least 7 days
Level II	Sovereignty held for at least 21 days
Level III	Sovereignty held for at least 35 days
Level IV	Sovereignty held for at least 65 days
Level V	Sovereignty held for at least 100 days

Индустриальный индекс является более сложным. С расширением Dominion была введена новыая механика суверенитета, которая позволяет развивать систему, в зависимости от ее использования. Было быстро отмечено, что увеличение военного индекса было чрезвычайно легим и занимало совсем немного времени для его поддержания. Но также было замечено, что индустриальный индекс, по видимому, никогда не будет, увеличиваться независимо от того, сколько шахтеров работает в данной системе. Добывающий флот Bloodtear-а лично создал четыре промышленных системы уровня V за несколько месяцев, и контролировал их в течение недель, чтобы собрать эту информацию. Мы отказали в публикации отчета до окончания Tyrannis. Tyrannis увеличил бонус Rorqual к добыче минералов флотом на ~8.5 %, и изменил содержание минералов в некоторых из руд. Общеизвестно, что уровень промышленности трудно выровнять, не много публичной информации доступно относительно деталей системы. Этот отчет попытается ответить на все вопросы относительно Индустриального Индекса для расширения Dominion/Tyrannis.

СБОР ИНФОРМАЦИИ

Мы непосредственно контролировали iHUB индекс каждые 15 минут во время развития системы. Нам удалось найти свободную систему, где кроме нас никого не было, и поднять индустриальный уровень с 1 по 5 в течение 24 часов. Это дало нам очень точные числа. Пояса астероидов были просканированы сканером Rorqual, который может получить точные данные на всем поясе за один раз. Состав скрытого пояса был немедленно зарегистрирован сразу после downtime-а, как раз после того как он обновился. Это было повторено в течение многих недель, и было отмечено, что все скрытые пояса того же самого размера почти идентичны.

СИСТЕМА

Индустриальный индекс падает на 1 % в час (или приблизительно 25 % в день). Индекс увеличивается суммарным объемом (m3) добытой руды. Ниже приведена таблица, показывающая количество руды, которое требуется добыть, чтобы поддержать уровень:

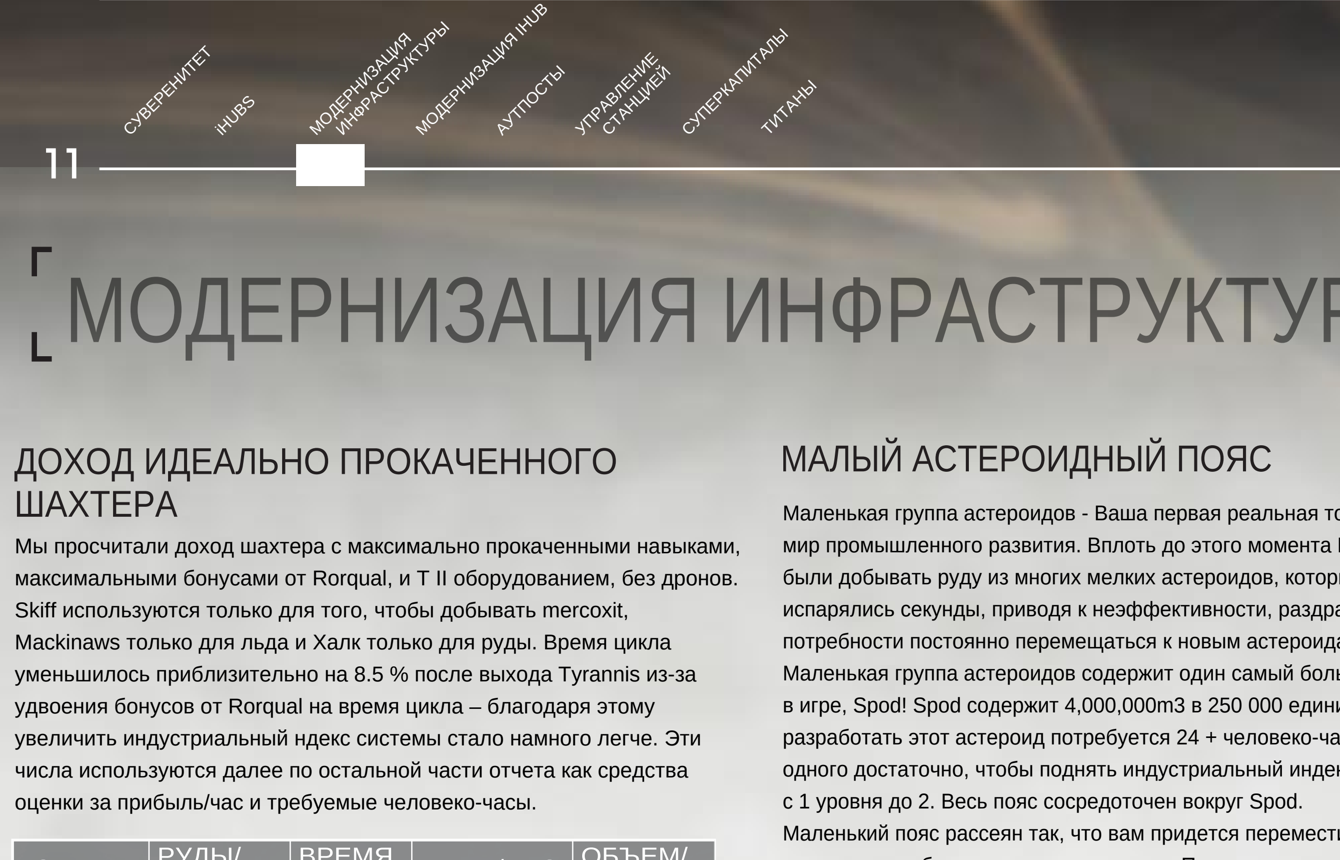
УР-НЬ ИНДЕКСА	ТРЕБУЕМЫЙ ОБЪЕМ (М3)	ОБЪЕМ (М3) ДЛЯ ПОДДЕРЖАНИЯ	ЧЕЛОВЕКО-ЧАСОВ ДЛЯ ПОДДЕРЖАНИЯ
I	1,500,000	750,000	4.55
II	3,000,000	1,500,000	9.1
III	6,000,000	3,000,000	18.2
IV	12,000,000	6,000,000	36.4
V	24,000,000	12,000,000	72.8

Нужно отметить, что добыча льда дает примерно половину объема руды. Так попытка поднять индекс посредством добычи руды более предпочтена.
Обновление поясов теоретически длится 3 дня (это оспаривается многими людьми, верящими что фактически время обновления длится 4 дня, или от 3 до 5 дней. Но наш отчет основан на вере в трехдневное обновление). Если Вы понизите уровень ниже порога, нужного для поддержания пояса, то он будет все еще существовать, пока его трехдневный таймер не кончится, но он не будет обновлятся, пока индекс не возрастет снова.
Уровень индекса Вашей системы во время downtime определяет то, что обновится, а что нет. Скопанный "под ноль" скрытый астероидный пояс обновится в системе в течение 5 минут, при условии что на старом нет кораблей игроков. Скрытые пояса требуется искать при помощи сканирующих зондов. Чем больше пояс, тем тяжелее его найти.

УР-НЬ ИНДЕКСА	ЧТО ВЫ ПОЛУЧИТЕ
I	Малый
II	Умеренный
III	Большой
IV	Очень большой
V	Гигантский

При каждом апгрейде вы получаете все, что дает предыдущие плюс бонусы текущего.

ЕСЛИ ВЫ ПОНИЗИТЕ УРОВЕНЬ НИЖЕ ПОРОГА, НУЖНОГО ДЛЯ ПОДДЕРЖАНИЯ ПОЯСА, ТО ОН БУДЕТ СУЩЕСТВОВАТЬ ТОЛЬКО ДО ИСТЕЧЕНИЯ ЕГО ТРЕХДНЕВНОГО ТАЙМЕРА



МОДЕРНИЗАЦИЯ ИНФРАСТРУКТУРЫ

ДОХОД ИДЕАЛЬНО ПРОКАЧЕННОГО ШАХТЕРА

Мы просчитали доход шахтера с максимально прокаченными навыками, максимальными бонусами от Rorqual, и T II оборудованием, без дронов. Skiff используются только для того, чтобы добывать mercoxit, Mackinaws только для льда и Халк только для руды. Время цикла уменьшилось приблизительно на 8.5 % после выхода Tyrannis из-за удвоения бонусов от Rorqual на время цикла – благодаря этому увеличить индустриальный ндекс системы стало намного легче. Эти числа используются далее по остальной части отчета как средства оценки за прибыль/час и требуемые человеко-часы.

КОРАБЛЬ	РУДЫ/ ЦИКЛ	ВРЕМЯ ЦИКЛ	РУДЫ/ЧАС	ОБЪЕМ/ ЧАС
Skiff	82	119.25	2475.5	99,018
Mackinaw	4	183.23	78.59	78,590
Hulk	5459m3	119.25	164,800m3	164,800

Теперь мы узнаем то, что каждый скрытый пояс содержит, и какие стратегии Вы должны использовать, разрабатывая их:

РУДА	ISK/ЧАС
Arkonor	61,182,258
Bistot	47,917,634
Crokite	36,227,258
Mercoxit	30,134,016
Gneiss	19,596,239
Dark Ochre	19,292,428
Spodumain	17,393,404
Scordite	15,449,794
Plagioclase	14,631,242
Kernite	13,905,731
Veldspar	13,609,610
Hedbergite	13,389,607
Pyroxeres	11,854,366
Hemorphite	11,435,033
Jaspet	9,804,862
Omber	9,245,769

МАЛЫЙ АСТЕРОИДНЫЙ ПОЯС

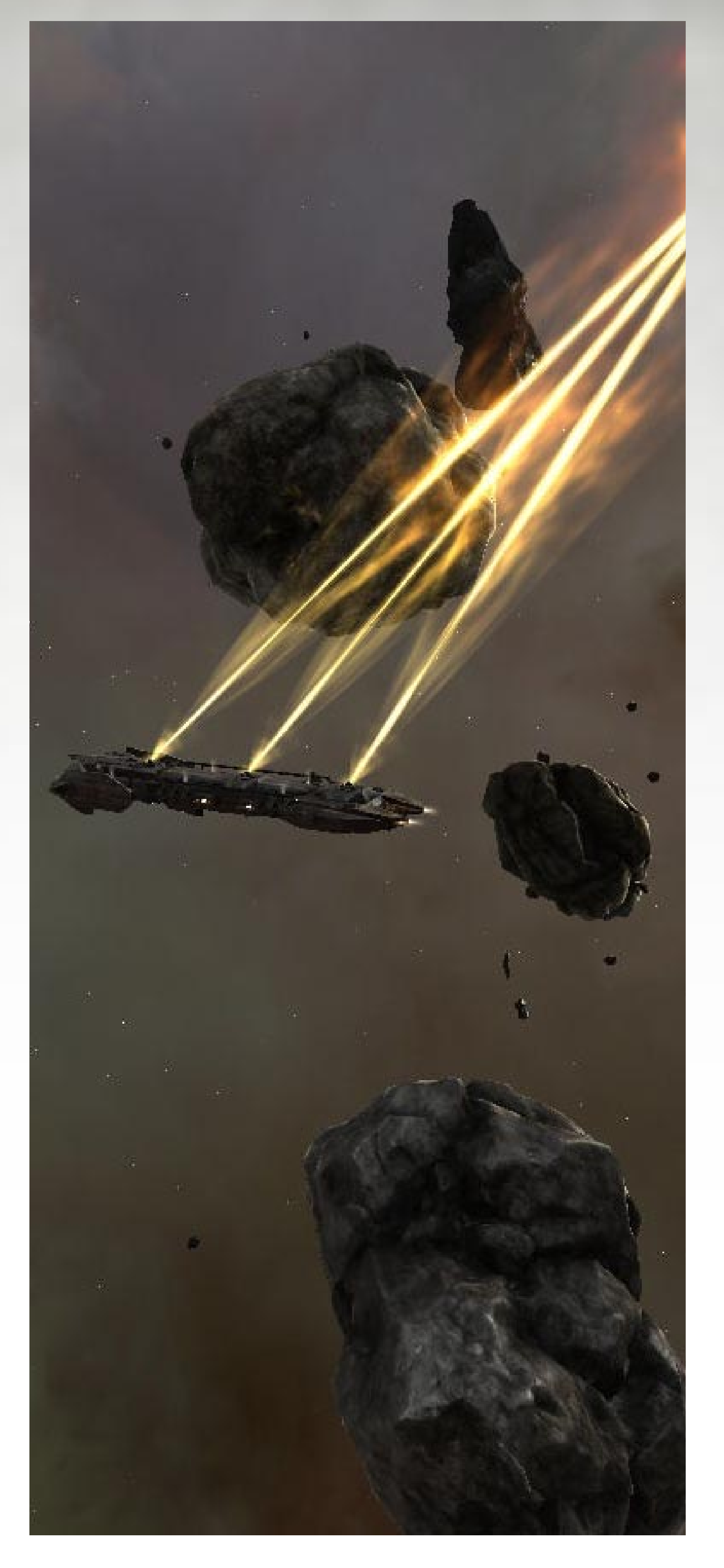
Маленькая группа астероидов - Ваша первая реальная точка опоры в мир промышленного развития. Вплоть до этого момента Вы должны были добывать руду из многих мелких астероидов, которые как правило испарялись секунды, приводя к неэффективности, раздражению, и потребности постоянно перемещаться к новым астероидам.
Маленькая группа астероидов содержит один самый большой астероид в игре, Spod! Spod содержит 4,000,000m3 в 250 000 единицах. Чтобы разработать этот астероид потребуется 24 + человеко-часа. И его одного достаточно, чтобы поднять индустриальный индекс системы с 1 уровня до 2. Весь пояс сосредоточен вокруг Spod.
Маленький пояс рассеян так, что вам придется переместится 34 раза, если вы разрабатываете его полностью. Полная стоимость руды, содержащейся в данном поясе составляет 962mil, 7.66mil за m3, и требует 47 человеко-часов для полной выработки. Если Вы выработаете малый пояс "под ноль", то Вы будете на полпути к 3 индустриальному уровню. Средний доход в этом поясе - 20.5 mil/час имея максимально прокаченного шахтера. Собирая только "сливки" (добывая тоько ABCM – arkonor, bistot, crokite, mercoxit) вы получите 300 mil, это займет 6.3 человеко-часов со средней прибылью 47.5mil/час.

СПИСОК РУД		
РУДА	КОЛИЧЕСТВО	АСТЕРОИДОВ
Arkonor	20,000	4
Bistot	20,000	4
Crokite	25,000	2
Dark Ochre	70,000	2
Gneiss	35,000	1
Hedbergite	86,000	5
Hemorphite	83,000	8
Jaspet	120,000	5
Kernite	254,000	6
Mercoxit	0	0
Omber	300,000	5
Plagioclase	208,000	4
Pyroxeres	210,000	4
Scordite	0	0
Spodumain	280,000	2
Veldspar	406,000	5

УМЕРЕННЫЙ АСТЕРОИДНЫЙ ПОЯС

Умеренный пояс достаточно рассредоточен. Пояс приблизительно 150 км длиной. Если Вы шахтер с Т2 оборудованием (которым Вы должны быть), то здесь Вы будете менять кристаллы часто, и будете вынуждены часто двигаться (шесть и более раз).
Умеренный пояс не стоит разрабатывать "под ноль", стоит только собрать все "сливки". ABC представляет 25 % объема и 50 % ценности. Это - первый пояс, в котором Вы столкнетесь с Mercoxit. Добывать Mercoxit ОЧЕНЬ неэффективно на чем-либо кроме как на должным образом оснащенном skiff -е с добывающими кристаллами. Этот пояс стоит 801mil, который делает его ценность МЕНЬШЕ чем у малого пояса. Объем пояса 5.35 mil m3, занимает 34 человеко-часа, чтобы скопать его "под ноль". Средний доход - 23.6mil/час, что немного выше чем на малом поясе.
Однако, неэффективность на малом поясе из-за движения и постоянного переключения на новые астероиды позволит получить прибыль больше, чем на малом поясе. Сбор "сливок" принесет вам 484.5mil, и займет 12.3 часов при уровне 39.4 mil/час.

СПИСОК РУД		
РУДА	КОЛИЧЕСТВО	АСТЕРОИДОВ
Arkonor	30,000	2
Bistot	35,000	4
Crokite	20,000	2
Dark Ochre	40,000	4
Gneiss	45,000	4
Hedbergite	100,000	4
Hemorphite	100,000	4
Jaspet	120,000	4
Kernite	400,000	11
Mercoxit	10,000	1
Omber	400,000	11
Plagioclase	840,000	11
Pyroxeres	965,000	11
Scordite	940,000	13
Spodumain	40,000	4
Veldspar	1,260,000	13



МОДЕРНИЗАЦИЯ ИНФРАСТРУКТУРЫ

БОЛЬШОЙ АСТЕРОИДНЫЙ ПОЯС

Большой пояс астероидов (уровень III) является наиболее ценным. Этот пояс можно полностью разработать всего с 2-х точек, что избавляет от необходимости постоянно передвигаться (хорошо, вам придется немного полетать, но не дальше чем на 5 км от тех двух точек).

Там присутствует немного астероидов, но каждый из них является очень большим, что тоже является несомненным плюсом. Сам пояс сосредоточен вокруг нескольких белых, похожих на кораллы образований. Участок с mercoxit расположен близко к одной из точек прилета, так что имейте это ввиду. Этот пояс довольно мелкий, объем 5.38mil m3, и занимает только 34 человеко-часа, чтобы выработать его полностью. Однако, средняя прибыль является самой высокой из всех поясов и составляет 27.4mil/час. Этот пояс состоит из ABCM на 44.6 %. Это самый высокий процент из всех поясов. Стоимость всей руды составляет 930mil, но из-за того, что этот пояс малый по размерам, его очень удобно разрабатывать, и поэтому он один из самых выгодных поясов для полного вырабатывания.

Объем "Сливок" этого пояса оценивается в 654.3mil m3, и занимает 16.2 часов, принося 40.4mil/час. Отметьте, что это почти половина всего пояса – что дает справедливую оценку того, что этот пояс стоит много.

Большинство месторождений находятся только в одном астероиде размером, немного больше чем другие пояса.

СПИСОК РУД		
РУДА	КОЛИЧЕСТВО	АСТЕРОИДОВ
Arkonor	35,000	1
Bistot	50,000	1
Crokite	40,000	1
Dark Ochre	50,000	1
Gneiss	60,000	1
Hedbergite	80,000	1
Hemorphite	80,000	1
Jaspet	120,000	1
Kernite	400,000	4
Mercoxit	10,000	1
Omber	400,000	3
Plagioclase	0	0
Pyroxeres	0	0
Scordite	300,000	2
Spodumain	50,000	1
Veldspar	0	0

ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ АСТЕРОИДНЫЙ ПОЯС

Очень большой пояс астероидов по составу руды похож на умеренный, но он 100 км длиной. Как может быть замечено в таблице, приведенной ниже, он состоит из многих маленьких астероидов. Поэтому вам придется часто менять цели и много двигаться.

Объем руды в этом поясе 11.2mil m3, что почти в два раза больше чем большой пояс. Требуется 70 человеко-часов для его полной выработки, это действительно очень большой пояс. Средний доход составляет 22.4mil/час.

"Сливки" этого пояса оцениваются в 837.5mil, и требуют 21.6 человеко-часа для выработки принося 38.8mil/час. На этом поясе вырабатывают только ABCM (arkonor, bistot, crokite, mercoxit).

СПИСОК РУД		
РУДА	КОЛИЧЕСТВО	АСТЕРОИДОВ
Arkonor	40,000	4
Bistot	60,000	5
Crokite	60,000	5
Dark Ochre	60,000	5
Gneiss	80,000	6
Hedbergite	200,000	7
Hemorphite	300,000	10
Jaspet	420,000	11
Kernite	500,000	12
Mercoxit	15,000	1
Omber	400,000	12
Plagioclase	560,000	12
Pyroxeres	765,000	10
Scordite	660,000	8
Spodumain	200,000	8
Veldspar	930,500	11



ГИГАНТСКИЙ АСТЕРОИДНЫЙ ПОЯС

Гигантский пояс астероидов просто огромен. Он очень большой, поэтому вам придется двигаться если вы решили выкопать его "под ноль", но Вы будете проводить часы на каждой из точек. Каждый астероид очень большой, что означает, что будет требоваться много времени прежде, чем вы должны будете изменить цель.
Истощение bistot астероида потребует 7.8 человеко-часов.
Объем руды со всего пояса составляет 12.12mil m3, делая его самым большим скрытым поясом в игре. Требуется 76 человеко-часов чтобы полностью выработать его. Общая стоимость 1.81bil, средний доход 23.8mil/час. Руды ABC составляют больше чем четверть объема, и более чем половину стоимости всего поля.
Разработка только "сливок" принесет 1.06bil, и займет 26.5 часов, со средним доходом в 40mil/час.
Разработка этого пояса может походить на хорошую идею, но если вы все еще собираетесь заработать больше денег, то рекомендуем вам разрабатывать по кругу большой пояс вместо этого.

СПИСОК РУД		
РУДА	КОЛИЧЕСТВО	АСТЕРОИДОВ
Arkonor	50,000	1
Bistot	80,000	1
Crokite	80,000	1
Dark Ochre	100,000	1
Gneiss	100,000	1
Hedbergite	200,000	2
Hemorphite	300,000	3
Jaspet	500,000	4
Kernite	600,000	4
Mercoxit	15,000	1
Omber	500,000	3
Plagioclase	0	0
Pyroxeres	480,000	6
Scordite	0	0
Spodumain	200,000	1
Veldspar	0	0

СРАВНЕНИЕ С ОБЫЧНЫМИ ПОЯСАМИ

Мы собрали все данные от каждого пояса вместе для быстрого сравнения. Забавно отметить, что умеренные и большие пояса меньше по размеру чем маленькое. У большого пояса астероидов самый высокий процент ABCM, который дает ему самую высокую ставку среднего дохода если разрабатывать его неоднократно.

	ОБЪЕМ (М3)	ВРЕ-МЯ	ЦЕНА (MIL)	ДОХОД (MIL/ЧАС)	ПРОЦЕНТ ABCM
Малый	7,663,200	47	962	20.47	13.57%
Умеренный	5,355,500	34	801	23.55	32.86%
Большой	5,385,000	34	930	27.36	44.57%
Оч.большой	11,210,550	70	1,568	22.4	28.19%
Гигантский	12,124,000	76	1,811	23.83	32.66%

Теперь настало время, чтобы указать, что разработки только ABCM недостаточно, чтобы поддержать промышленный уровень. Заметьте, что пояса имеют трехдневный таймер обновления, таким образом вы вырабатываете только общий объем. Ниже представлена таблица того, насколько выгоден каждый из уровней при добыче только "сливок". Если скапываете только топ-руды, то система уровня II или уровня III идеальна.
Скрытые пояса способны предоставить большое количество ископаемых высокого уровня. Однако, они ужасны при добыче полезных ископаемых низкого уровня, таких как Tritanium и Pyerite. Это - большой минус скрытых поясов, который ограничивает их полноценное использование для добычи полезных ископаемых в открытом космосе. Вы сможете добыть все высокоуровневые минералы, в которых вы нуждаетесь при строительстве, но вам придется импортировать минералы низкого уровня. Нет никакого эффективного способа добывать большое количество минералов низкого уровня, тем более, что астероиды с Veldspar испаряются в пределах цикла-двух с начала их разработки.



МОДЕРНИЗАЦИЯ ИНФРАСТРУКТУРЫ

	ОБЪЕМ (М3)	ВРЕМЯ	ЦЕНА (MIL)	ДОХОД (MIL/ЧАС)	ПРОЦЕНТ ABCM
Малая	346,666	750,000	46.2%	2.1	2.45
Умеренная	933,333	1,500,000	62.2%	6.2	2.9
Большая	1,733,333	3,000,000	57.8%	11.6	6.6
Оч. большая	2,786,667	6,000,000	46.3%	18.8	17.6
Гигантская	4,106,667	12,000,000	34.2%	27.6	45.2

ЕСЛИ В ВАШЕЙ СИСТЕМЕ БУДЕТ СТАНЦИЯ, ТО ВЫ ПОЛУЧИТЕ ВДВОЕ БОЛЬШЕ ВРАГОВ. БЕЗ СПОСОБА СКРЫТЬ ПРОМЫШЛЕННЫЙ УРОВЕНЬ СИСТЕМЫ ЭТО НЕИЗБЕЖНО.

СТРАТЕГИЯ ДОБЫЧИ

Это может казаться глупым, так как добыча включает в себя только захват астероида в цель и включение лазера, но есть много вещей которые нужно учесть, настраивая добывающую систему. Размер Вашей корпорации и число регулярных активных шахтеров являются, очевидно, самыми важными. 12 шахтеров могут легко поддержать систему уровня I, удваивая количество шахтеров для каждого следующего уровня. Найти 32 регулярных шахтера чтобы поддерживают систему уровня V очень трудно. Большинство систем высокого уровня будет легче поддерживать несколькими мультибоксерами, шахтерами, использующими несколько аккаунтов единовременно.

Поддержание системы уровня V возможно, но трудновыполнимо. Для того, чтобы идеально разрабатывать систему уровня V, Вы захотите добывать топ-руды с маленького, умеренного, очень большого и гигантского поясов, периодически выкапывая под "ноль" большой пояс. Вы получите 2,862 миллиона с поясов, исключая большой, и 930 миллионов с каждого каждого большого. Чтобы добыть необходимые 36mil m3 для поддержания 5 уровня каждые три дня, вы должны будете повторить большой пояс пять раз, и полностью выработать топ-руды на других поясах. Выполняя это вы будете поддерживать 5 уровень в системе, это оптимальный способ "доить" систему, зарабатывая по 7.53bil каждые три дня, тратя 237 человеко-часов (79часов/день). Это дает 31.8mil/час на каждого работающего шахтера.

Отлично, но есть ли другой путь? Да есть. Приложив такое же количество труда вы сможетеподдерживать 2 системы с 4 уровнем. Выкапывая топ-руды на маленьких, умеренных, и очень больших полях, и выкапывая все на больших 2.25 раза каждые три дня, вы заработаете 7.76bil, тратя 233 человеко-часа при среднем заработке в 32.9mil/час.

РАЗДЕЛЕНИЕ ВЫГОДНО

Разделение ваших усилий между двумя системами уменьшает шанс того, что вы будете замечены вражескими силами. Так, теперь Вы думаете, что мы продолжим этот образец тем, что наличие вдвое большего количества систем на одном меньшем промышленном уровне в итоге оказывается выгонее. Наличие четырех систем уровня III требует выработки по кругу большого пояса 1.15 раза в каждой системе каждые три дня (что означает полную выработку пояса и выработку только топ-руд на следующем). Эта стратегия

	СТОИМОСТЬ	ЧЕЛ.-ЧАСОВ	ДОХОД
1 уровня V	7.53bil	237	31.8 mil/час
2 уровня IV	7.67bil	233	32.9 mil/час
4 уровня III	8.08bil	225	35.9 mil/час

приносит 8.08bil и занимает 56.25 часов на систему (общее количество 225 часов). Это приносит, 35.9mil/час. Это предполагает, что новые пояса появляются, вы выкапываете большой пояс в первый день, и затем выкапываете только топ-руды на остальных, оставляя их на три дня, чтобы они потом повторно обновились.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Чем выше ваш уровень промышленности, тем больше врагов навестит вас. Если у вас будет система уровня V, то они будут постоянно присутствовать в системе на невидимых судах весь день только чтобы досадить Вам. Мы лично создали четыре системы уровня V во время Доминиона, и все это заканчивалось тем, что враги организовывали постоянный кемп систем пока они не падали назад к уровню III. В любом случае только одна или две системы в галактике будут с промышленностью уровня V, и игроки будут их искать. Если в Вашей системе будет станция, то Вы получите вдвое больше врагов. Без способа скрыть промышленный уровень вашей системы это неизбежно, и быстро делает 5 уровень индустрии бессмысленным. Поэтому вам лучше будет содержать несколько систем с более низким уровнем, которые не будут привлекать столько нежелательного внимания. Системы уровня IV очень распространены в игре, потому что их легко поддерживать, и враги не будут сутками там сидеть. Системы уровня III игнорируются полностью. Соедините этот факт с увеличенной прибылью от наличия нескольких систем с более низким уровнем и получите выход.

Вы очень усердно работаете, чтобы увеличить промышленный ровень в системе, но вы неизбежно должны будете лечь спать. Если вы - американец, ожидаете, что все ценные руды будут выкопаны задолго до того, как вы войдете в игру. Downtime происходит в середине ночи для американцев и в середине дня для европейцев. Это дает огромное преимущество для европейских игроков, кто может нажиться на чужой работе (заниматься копкой только топ-руды зарабатывая 40mil/час), в то время как люди, которые фактически поддерживают систему, зарабатывают гораздо меньше (около 15mil/час в среднем).

Наличие нескольких систем уровня III предлагает лучшие условия и сводит на нет внимание врагов, стремящихся вам помешать. Систему уровня V почти невозможно поддерживать, потому что враги на невидимых кораблях(корблях в клоке) будут сидеть в вашей системе сутками, изредка выходя из афк, что делает копку в системе очень рискованной. Европейцы получают больше выгоды от копки скрытых поясов, поскольку все пояса повторно обновляются в их прайм-тайм, оставляя их один на один с ценными рудами.

Это оставляет американские часовые пояса без большого количества прибыли если не регулировать строго добычу руды.В среднем любой уровень приблизительно на 40 % поддерживается выработкой только топ-руды, но добыча топ-руд в одиночку приведет к упадку. Скрытые пояса дают много топовых руд, но получить tritanium и pyerite в большом количестве в них почти невозможно . Сейчас настало самое время пойти и начать поднимать уровень в своей системе.

Важная информация:

- Военные и индустриальные индексы связаны с деятельностью в пределах солнечной системы и таким образом не затронуты непосредственно сменой владельца суверенитета. Другими словами эти индексы сохранятся на своих текущих уровняхдаже если суверенитет будет потерян.
- Текущие уровни индекса в системе можно увидеть открыв Интерфейс iHUB-а, или проверяя приборную панель суверенитета в системе.
- Индексы не увеличиваются, если в системе нет установленного и включенного iHUB-а.

МОДИФИКАЦИИ IHUB

Модернизации инфраструктуры можно купить прямо на рынке. Они могут быть установлены в Ihub если выполнены соответствующие условия и установщик имеет необходимые роли. Установка может быть сделана с помощью перетаскивания модуля модернизации из грузового отсека корабля в список модернизации Ihub.

ИНФОРМАЦИЯ О МОДИФИКАЦИЯХ

- Может быть установлена пилотом, обладающим ролью Station Manager.
- Может быть установлена только если достигнут соответствующий уровень Development Index .
- Военные и промышленные модернизации имеют пять различных уровней. Для пятого уровня модернизации требуется предустановленный червертый уровень, для червертого третий и ак далее.
- Военные и промышленные модернизации вступают в силу только после очередного downtime-а сервера, стратегические модернизации вступают в силу немедленно.
- Стратегические модернизации увеличивают расходы на содержание системы.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ МОДИФИКАЦИИ

Стратегические апгрейды позволяют альянсам устанавливать определенные стратегические структуры в космосе. Эти структуры могут быть установлены только на POS-ах. Каждый стратегический апгрейд требует наличия определенного стратегического уровня в системе.

- Supercapital Construction Facilities: Как можно догадаться из названия, этот стратегический апгрейт дает возможность устанавливать в системе Capital Ship Assembly Arrays и Capital Ship Maintenance Arrays, на которых происходит строительство и хранение кораблей класса капитал и суперкапитал . Он имеет право на установку в iHUBs в системах с стратегическим уровнем 1 или выше.
- Cynosural Navigation: Этот апгрейд дает возможность установки Cynosural Generation Arrays в системе. Он требует наличия стратегического уровня 2 или выше.
- Advanced Logistics Network: Этот апгрейд дает возможность установки Jump Bridges (джамп бридж, метро) в системе. Он имеет право на установку в iHUBs в системах с стратегическим уровнем 3 или более.
- Cynosural Suppression: Этот апгрейд дает возможность установки Cynosural System Jammer в системе. Он имеет право на установку в iHUBs в системах с стратегическим уровнем 3 или более.

ВОЕННЫЕ МОДИФИКАЦИИ

Военные апгрейды позволяют альянсам увеличить количество боевых аномалий и червоточин в системе. Каждый военный апгрейд имеет 5 уровней.

- Pirate Detection Array: Этот военный апгрейд гарантированно добавляет 4 боевые аномалии в систему на каждый из 5 уровней. Каждая из пройденных аномалий обновляется моментально после завершения. При 5 уровне в системе гарантированно будет присутствовать 20 боевых аномалий.
- Entrapment Array: Этот военный апгрейд увеличивает шанс появления DED комплексов в системе. Каждый уровень увеличивает шанс появления DED комплекса более высокого уровня.
- Quantum Flux Generator: Этот военный апгрейд увеличивает шанс появления червоточин (wormholes) в системе.

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ МОДИФИКАЦИИ

Промышленные апгрейды увеличивают качество скрытых астероидных полей и профессиональных аномалий (Hacking, Archaeology and Salvage) в системе. Каждый апгрейд имеет 5 уровней.

- Ore Prospecting Array: Каждый уровень этого апгрейда увеличивает количество скрытых астероидных полей на 1 в системе. Такие скрытые поля могут быть найдены при исследовании системы (при помощи сканирующих зондов) и содержат астероиды. Каждое скрытое поле обновляется моментально после полного истощения. Обратите внимание, что астероиды такого пояса, не обновляются во время downtime-а, Их нужно выкапывать "под ноль" чтобы они обновились в системе. При 5 уровне в системе будет присутствовать 5 аномалий со скрытыми астероидными полями.

- Survey Network: Данный апгрейд генерирует Hacking, Archaeology и Salvaging аномалии. Чем выше уровень апгрейда, тем выше качество аномалий.

ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ СУВЕРЕНИТЕТА

Каждый может открыть приборную панель суверенитета для данной системы. Это всего лишь лист с информацией о системе, где среди прочего есть данные о том, кто владеет суверенитетом на данной территории в данный момент. Чтобы получить доступ к этой информации, нажмите на ссылку "суверенитет" в левом верхнем углу. Здесь можно посмотреть различную информацию о текущей системе. Использование вкладок в верхней части информационного окна позволяет посмотреть на информацию о созвездии, регионе или всей вселенной EVE. Во вкладка "изменения" отображается информация об изменениях в суверенитете.

СТРОИТЕЛЬСТВО СТРУКТУР СУВЕРЕНИТЕТА

Следующие модули теперь могут быть изготовлены на станциях, так что их больше не нужно перевозить:

- Territorial Claim Unit (TCU), Sovereignty Blockade Unit (SBU), Infrastructure Hub (iHUB)

SYSTEM | CONSTELLATION | REGION | WORLD | CHANGES

Recent Sovereignty Changes

Dominant Sovereignty Holder: **Amarr Empire**

Kills last 24H (Destroyed / Pod Kills) 12551 / 222

Cyno Fields Active (Structures / Modules) 557 / 3

OWNER	REGION	SYSTEM	CHANGE	DATE
Babylon 5..	Querious	P4-3TJ	Sovereignty gain	2010.12.20 03:21
Black Star Alliance	Fountain	A8-XBW	Sovereignty loss	2010.12.20 16:03
Bloodbound.	The Kalevala Expanse	EPCD-D	Sovereignty gain	2010.12.20 04:04
Cataclysm Enterprises	Providence	F-YH5B	Station gain	2010.12.18 15:44
Cataclysm Enterprises	Providence	F-YH5B	Station loss	2010.12.18 15:48
Circle-Of-Two	Catch	2J-WJY	Sovereignty loss	2010.12.18 18:39
Circle-Of-Two	Impass	HOHF-B	Sovereignty loss	2010.12.18 04:49
Circle-Of-Two	Tenerifis	7KIK-H	Sovereignty loss	2010.12.18 23:39
Cold Steel Alliance	The Kalevala Expanse	JT2I-7	Sovereignty loss	2010.12.18 04:38
Drunken Wookies	Geminate	D-I9HJ	Station gain	2010.12.21 11:04
Echoes of Nowhere	Tenerifis	JI1-SY	Sovereignty loss	2010.12.20 22:06
Evoke.	Providence	R3-K7K	Station gain	2010.12.18 15:03
Fallen Angels Alliance	Querious	K-B8DK	Sovereignty gain	2010.12.19 13:46
Fallen Angels Alliance	Querious	K-B8DK	Sovereignty loss	2010.12.19 23:47
Fatal Ascension	Fountain	4-EP12	Sovereignty gain	2010.12.18 11:38
Galactic Defence Consortium	Oasa	BQO-UU	Station loss	2010.12.18 21:40
Goats Unlimited	Providence	3KB-JD	Station loss	2010.12.19 00:22
Goats Unlimited	Providence	F-YH5B	Station loss	2010.12.18 15:44
Goats Unlimited	Providence	I-MGAB	Station loss	2010.12.18 23:52
Goats Unlimited	Providence	R3-K7K	Station loss	2010.12.18 15:03
Imperial Order	Providence	2V-CS5	Sovereignty loss	2010.12.18 01:16
Initiative Associates	Catch	Q-U96U	Sovereignty gain	2010.12.19 08:59
Initiative Associates	Tenerifis	3L3N-X	Sovereignty gain	2010.12.20 08:32
Initiative Associates	Tenerifis	IL-YTR	Sovereignty loss	2010.12.20 21:33
Initiative Mercenaries	Immensea	B9E-H6	Sovereignty loss	2010.12.18 06:01
Intergalactic Exports Group	Detorid	QIMO-2	Sovereignty gain	2010.12.19 20:34
Intergalactic Exports Group	Detorid	S-51XG	Sovereignty gain	2010.12.20 09:07
Interstellar Alcohol Conglomerate	Scalding Pass	U-IVGH	Sovereignty gain	2010.12.19 19:40
Kill Bill GmBh	Providence	F-YH5B	Station gain	2010.12.18 15:48
Legion of xXDEATHXx	The Kalevala Expanse	JT2I-7	Sovereignty gain	2010.12.18 18:14
M. PIRE	Catch	1P-WGB	Sovereignty gain	2010.12.20 15:17
Northern Coalition.	Providence	2V-CS5	Sovereignty gain	2010.12.18 09:19
Northern Coalition.	Providence	TXJ-II	Sovereignty gain	2010.12.21 12:19
Pelican.	Geminate	2H-TSE	Station gain	2010.12.19 11:04

АУТПОСТ

Вы всегда мечтали о своей собственной станции? Вот ваш шанс! Все, что нужно сделать, это открыть рынок и заказать несколько вещей. Ну, это не так просто, так как аутпост является станцией, построенной игроком, и многие сложные условия должны быть выполнены. Все аутпосты имеют несколько базовых услуг (рынок, наука и промышленность, ремонтная мастерская, медицинский отсек, Линия сборки, Bounty Office, и страхование), и некоторые, индивидуальные для каждой из рас, дополнительные услуги.

Ниже приведены несколько фактов об аутпостах:

- Аутпост может быть построен только в точке выхода из прыжка у одной из планет в системе.
- Только один аутпост на систему.
- Только альянсы могут построить аутпосты. Независимые корпорации или простые пилоты не могут построить аутпост для "личного пользования".
- Однажды построенный, аутпост не может быть разрушен, но может быть захвачен.
- Основная структура аутпоста, называемая яйцо, является наиболее уязвимым, особенно во время развертывания и постановки на якорь. В этом состоянии, он может быть атакован и уничтожен. Сто миллионов хитпойнтов может кончится быстро.
- Аутпост не имеет оружия, как NPC станции.
- Аутпост не требует топлива, они самодостаточны после постройки.
- Очень важно владеть территорией, то есть владеть суверенитетом.
- Требуется несколько фрейтеров для перевозки частей аутпоста. Вам также понадобится флот прикрытия для защиты этой операции.
- Требуется навык Outpost Construction, изученный в 1 чтобы построить "яйцо". Строить можно на станции, в том числе на других аутпостах.
- Навык Anchoring уровня V требуется, чтобы закрепить "яйцо" в пространстве.
- Вам потребуется около 25-30 миллиардов ISK чтобы построить один аутпост.
- Каждое улучшение стоит огромных денег.
- Если вы потеряете суверенитет, вы можете потерять свой аутпост.

CLONING SERVICE 5,034 M
FACTORY SERVICE 5,034 M
FITTING SERVICE 5,034 M
LABORATORY SERVICE 5,034 M
REPAIR SERVICE 5,034 M
FREE GATES AMARR FACTORY OUTPOST 932 M
INVULNERABLE

СТРОИТЕЛЬСТВО АУТПОСТА

Чтобы начать создание аутпоста вам понадобятся следующие навыки:

- Mechanic V
- Industry V
- Anchoring V, Outpost Construction I
- Outpost Construction I-V необходимы для модернизации

Вам потребуется чертеж платформы аутпоста чтобы построить "яйцо", которое станет основой структуры. Позже, вы можете развернуть эту платформу в полноценный аутпост. Вы можете купить чертеж (BPO) за 1,8 миллиарда ISK у НПС, или вы можете купить копию чертежа у игроков по сниженной цене.

Вам не придется покупать материалы для строительства "яйца", вы можете производить эти блоки самостоятельно. Например, потребности в материалах для создания Минматарского аутпоста следующие:

ACCEPT QUOTE?

NAME	REQUIRED	MISSING	DMG/JOB	WASTE
Raw Material				
Station Construction Parts	11	0	100%	9.0%
Station Hangar Array	11	0	100%	9.0%
Station Storage Bay	11	0	100%	9.0%
Station Laboratory	44	0	100%	9.0%
Station Factory	176	0	100%	9.0%
Station Repair Facility	11	0	100%	9.0%
Station Docking Bay	11	0	100%	9.0%
Station Medical Center	11	0	100%	9.0%
Station Office Center	44	0	100%	9.0%
Station Mission Network	11	0	100%	9.0%

Production Start Time — Now
Production Time — 5 days 22 Hours 13 Minutes 20 Seconds
Total cost — 48,734.92 ISK
Install cost — 1,007.75 ISK
Usage cost — 47,727.17 ISK

Material multiplier (assembly line & item)
Material multiplier (skill based)
Time multiplier (assembly line & item)
Time multiplier (skill based)

НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ	
Station Construction Parts	11
Station Hangar Array	11
Station Storage Bay	11
Station Factory	22
Station Repair Facility	11
Station Reprocessing Plant	110
Station Docking Bay	11
Station Medical Center	11
Station Office Center	88
Station Mission Network	11

CONSTRUCTION COMPONENT BLUEPRINTS: INFORMATION

STATION CONSTRUCTION PARTS BLUEPRINT

ATTRIBUTES | BILL OF MATERIALS | MANUFACTURING

Bill of Materials does not take into consideration the effic

Skills [1]
- Industry Level V

Materials [8]
- Integrity Response Drones - [1]
- Nano-Factory - [2]
- Nocxium - [1500]
- Organic Mortar Applicators - [4]
- Recursive Computing Module - [1]
- Sterile Conduits - [2]

Когда "яйцо" аутпоста готово, вам потребуется грузовое судно класса фрейтер, чтобы довести ее до запланированного места. Настоятельно рекомендуем вам собрать все материалы для строительства сразу, поскольку вы не сможете забрать яйцо из космоса. Это огромный монстр объемом 750000 м3, так что только фрейтером можно перевозить его, а вы не можете загружать фрейтеры в открытом космосе (с некоторыми исключениями).


ВЫ НЕ ОБЯЗАНЫ ПОКУПАТЬ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА "ЯЙЦА", ВЫ МОЖЕТЕ ПОСТРОИТЬ ЭТИ БЛОКИ САМИ



АУТПОСТ

ПОСТАНОВКА НА ЯКОРЬ

Создание станции из яйца требует несколько шагов. Перед тем, как довести его до запланированного места, проверьте:

- Что нет никаких других аутпостов (существующие и строящиеся) в системе.
- Ваш альянс владеет суверенитетом.
- У вас есть необходимые роли, чтобы закрепить его (Equipment Config).
- У вас есть все материалы, необходимые для полной сборки вашей станции.
- Вы можете защитить его во время постройки.
- У вас есть достаточно фрейтеров чтобы доставить "яйцо" и все необходимые материалы для строительства. Вам потребуется минимум четыре-пять фрейтеров только под материалы.
- Убедитесь, что вы находитесь в правильном месте, там где вы хотите, чтобы закрепилась станции, поскольку после развертывания ее невозможно будет обратно загрузить.

Если вы уверены во всем перечисленном выше, можно щелкнуть правой кнопкой мыши на строительной платформе ("яйцо") и выберите "Запуск для корпорации" Вы увидите предупреждающее сообщение, где вы можете подтвердить свое намерение развернуть модуль.

Если вы запустили "яйцо" и все в порядке (у вас есть суверенитет, необходимые навыки и роли), вы можете закрепить платформу. Это займет 60 минут. Когда дело будет сделано, вы должны заполнить ее материалами, необходимыми для строительства. 'Show Info' на "яйце" выдаст список необходимых материалов.

К сведению, если вы только начинаете проверять необходимые материалы на этом этапе, вы сделали большую, и я имею в виду БОЛЬШУЮ, ошибку. Важно знать, что вы можете купить эти материалы на рынке. Большинство из них не могут быть изготовлены. Некоторые из них могут даже считаться незаконной контрабандой в некоторых частях вселенной! Обратите внимание на это, чтобы избежать сюрпризов!

Выберите ‘Access Resources’ из контекстного меню для загрузки строительных материалов на платформу. После полной загрузки выберите 'Build'. Ваш аутпост будет готов после следующего downtime-а.

2005 WAS THE YEAR EVERYTHING CHANGED

Следующие материалы необходимы для постройки Минматарского аутпоста:

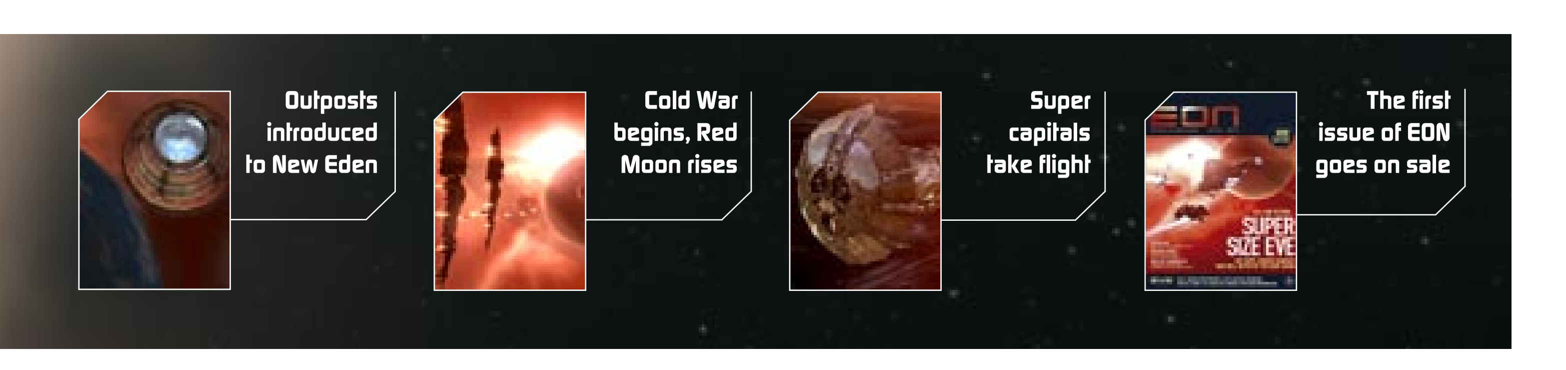
НАЗВАНИЕ	ТРЕБУЕМОЕ КОЛ-ВО
Tritanium	387,522,911
Pyerite	32,293,575
Mexallon	6,055,045
Isogen	1,211,009
Nocxium	252,293
Zydrine	54,062
Megacyte	11,826
Carbon	5587
Construction Blocks	155,649
Coolant	12,489
Electronic Parts	19,871

НАЗВАНИЕ	ТРЕБУЕМОЕ КОЛ-ВО
Hydrogen Batteries	23,574
Mechanical Parts	16,876
Miniature Electronics	7465
Oxygen	25,468
Robotics	12,499
Silicate Glass	8846
Silicon	5489
Super Conductors	897
Synthetic Oil	17,874
Enriched Uranium	3511
Plutonium	1844

ОЧЕНЬ ВАЖНО: Как и с Secure Cargo контейнерами, вы можете задать пароль для доступа к содержимому платформы, но, как и контейнеры, это возможно только на станции. Вы не можете указать пароль, если ваша платформа находится в вашем грузовом отсеке! Если вы не укажете пароль вовремя, вы не сможете это сделать, пока платформа не развернется. Процесс строительства аутпоста может занять до 24 часов, так как завершается строительство только после downtime-а. Когда downtime завершится, ваш аутпост будет выглядеть как регулярная станция. Это будет видно всем. Хотя это и очень трудно построить аутпост, будучи однажды построен, он не может быть разрушен, только завоеван.

Таким образом, для строительства аутпоста вам потребуется:

- Сбор ресурсов (вам понадобятся фрейтеры и много ISK)
- Получение суверенитета
- Чертеж или копия чертежа "яйца"
- Создание "яйца" (необходимый навык: Outpost Construction I)
- Привезите "яйцо" на запланированное место, запустите его (Запуск для корпорации), затем поставьте его на якорь. (Требования: Outpost Construction I, и Anchoring V)
- Загрузите платформу материалами, необходимыми для строительства.
- Начните процесс строительства аутпоста
- Дождитесь следующего downtime-а. Ваш аутпост готов!



АУТПОСТ

ТИПЫ АУТПОСТОВ

Как вы уже знаете из предыдущих разделов, каждый аутпост имеет расовую специальность. В следующей таблице перечислены какие услуги доступны (с улучшениями) на аутпостах различных видов:

ТИП АУТПОСТА	АМАРРСКИЙ АУТПОСТ	КАЛДАРСКИЙ АУТПОСТ	ГАЛЛЕНТСКИЙ АУТПОСТ	МИНМАТАРСКИЙ АУТПОСТ
Медицинские услуги	✓	✓	✓	✓
Услуги по ремонту/ монтажу оборудования	✓	✓	✓	✓
Рынок	✓	✓	✓	✓
Bounty Office	✓	✓	✓	✓
Страховка	✓	✓	✓	✓
Производство бустеров	10 Слотов	5 Слотов	10 Слотов	×
Производство кораблей/ оборудования	20 Слотов (-30% время производства)	2 Слота	4 Слота	2 Слота
Лаборатория … ME	1 Слот	10 Слотов (-30% время исслед.)	2 Слота	×
Лаборатория … PE	1 Слот	10 Слотов (-30% время исслед.)	2 Слота	×
Лаборатория ... Копирование чертежей	1 Слот	10 Слотов (-30% время исслед.)	1 Слот	×
Лаборатория ... Изобретение T2 чертежей	×	10 Слотов	1 Слот	×
Офисы	4 Слота	8 Слотов	24 Слота	6 Слотов
Переработка ... базовая эффективность	×	×	×	35%
Уничтожаемые сервисы				
Клонирование (54m HP)	✓	✓	✓	✓
Фабрика (40m HP)	✓	✓	✓	✓
Монтаж об-ния (81m HP)	✓	✓	✓	✓
Лаборатория (40m HP)	✓	✓	✓	×
Ремонт (13m HP)	✓	✓	✓	✓
Переработка (13m HP)	×	×	×	✓

ОТКЛЮЧЕНИЕ СЕРВИСОВ

Сервисы, доступные на аутпосте могут быть атакованы и в приведенной выше таблице указано количество их хитпоинтов. Вам не нужно завоевывать аутпост или "ломать" суверенитет, чтобы отключить их. Эти сервисы работают как объекты в космосе. Они появляются на панели обзора (overview), они могут быть взяты в цель и могут быть атакованы. Когда сервис теряет весь щит и броню он отключается и не может больше быть использован. Для того, чтобы включить его снова, его нужно отремонтировать до 100% структуры, 100% брони и 50% щита. Эти сервисы не могут быть уничтожены, они могут быть лишь отключены.

УЛУЧШЕНИЕ АУТПОСТОВ

Улучшение аутпоста состоит из двух этапов. Во-первых, построить и поставить на якорь платформу с улучшением. Во-вторых, когда ваша платформа с улучшением готова, вы можете построить и установить запланированное улучшение. Как и строительство аутпоста, эти шаги всегда заканчиваются во время ежедневного downtime-а, поэтому строительство платформы и установка улучшения будут завершены через два дня.

Вы строите "яйцо", запускаете и ставите его на якорь, заполняете его необходимыми материалами, выбираете опцию сборки и ждете следующего downtime-а. Существуют три различных уровнея улучшений. Каждый уровень дает вам различное число слотов улучшения.

Три уровня модернизации:
- Foundation Upgrade Platform: Вы должны иметь суверенитет второго уровня, чтобы начать строительство, и это позволяет строить один Basic Outpost Upgrade (Tier 1).
- Pedestal Upgrade Platform: Вы должны иметь суверенитет третьего уровня и Foundation Upgrade Platform чтобы начать строительство. Это позволяет строить одно Intermediate Outpost Upgrade (Tier 2) и еще один Basic Outpost Upgrade (Tier 1).
- Monument Upgrade Platform: Вы должны иметь суверенитет четвертого уровня и Pedestal Upgrade Platform чтобы начать строительство. Это позволяет строить один Advanced Outpost Upgrade (Tier 3), один дополнительный Intermediate Outpost Upgrade (Tier 2) и еще один Basic Outpost Upgrade (Tier 1)

Слоты улучшений от различных уровней модернизации складываются. Таким образом если вы имеете все три уровня модернизации, у вас будет шесть слотов под улучшения.

НАЗВАНИЕ	ТРЕБУЕМЫЙ УРОВЕНЬ СУВЕРЕНИТЕТА	УРОВЕНЬ НАВЫКА OUTPOST CONSTRUCTION	КОЛИЧЕСТВО СЛОТОВ УЛУЧШЕНИЯ		
			TIER 1	TIER 2	TIER 3
Foundation Upgrade Platform	II	I	1	-	-
Pedestal Upgrade Platform	III	III	2	1	-
Monument Upgrade Platform	IV	V	3	2	1

АУТПОСТ

Таким образом, для модернизации аутпоста вам потребуется:
- Купить платформу модернизации
- Привезти на аутпост и запустить
- Обратите внимание на объем платформы, поскольку он может быть от 500000 м3 до 750000 м3. Только фрейтеры имеют достаточный объем грузового отсека и поэтому только они могут быть использованы для доставки платформы на место. Фрейтер не сможет погрузить платформу обратно после того как вы ее запустите в космос.
- Поставить платформу на якорь и подключить ее к аутпосту
- Загрузить ее необходимыми материалами
- Выберите 'строить' чтобы начать развертывание платформы
- Она будет готова после очередного downtime-а

И шаги, необходимые для полной модернизации аутпоста (глубокий вдох):
- Обретение суверенитета 1 уровня. Сборка аутпоста. Дождитесь следующего downtime-а. Обретение суверенитета 2 уровня. Сборка Foundation Upgrade Platform. Дождитесь следующего downtime-а. Сборка Basic Outpost Upgrade. Дождитесь следующего downtime-а. Обретение суверенитета 3 уровня. Сборка Pedestal Upgrade Platform. Дождитесь следующего downtime-а. Сборка Basic Outpost Upgrade. Дождитесь следующего downtime-а. Сборка Intermediate Outpost Upgrade. Дождитесь следующего downtime-а. Обретение суверенитета 4 уровня. Сборка Monument Upgrade Platform. Дождитесь следующего downtime-а. Сборка Basic Outpost Upgrade. Дождитесь следующего downtime-а. Сборка Intermediate Outpost Upgrade. Дождитесь следующего downtime-а. Сборка Advanced Outpost Upgrade. Дождитесь следующего downtime-а.

Вы можете сначала построить все три платформы модернизации (Foundation, Pedestal и Monument) а потом просто добавлять отдельные улучшения. Но не забывайте, пока эти платформы стоят на якоре или строятся, они уязвимы и могут быть атакованы. Важно отметить, что уровни одного и того же улучшения не складываются. Вы получите преимущества только от самого высокого уровня улучшения. Например, на Амаррском аутпосте при 3 уровне улучшений офисов вы получите только семь отделений под них, а не 15. То же самое верно для завода по переработке на Минматарском аутпосте. При самом высоком уровне улучшений вы получите максимум 50% эффективности.

МОДЕРНИЗАЦИЯ АУТПОСТА

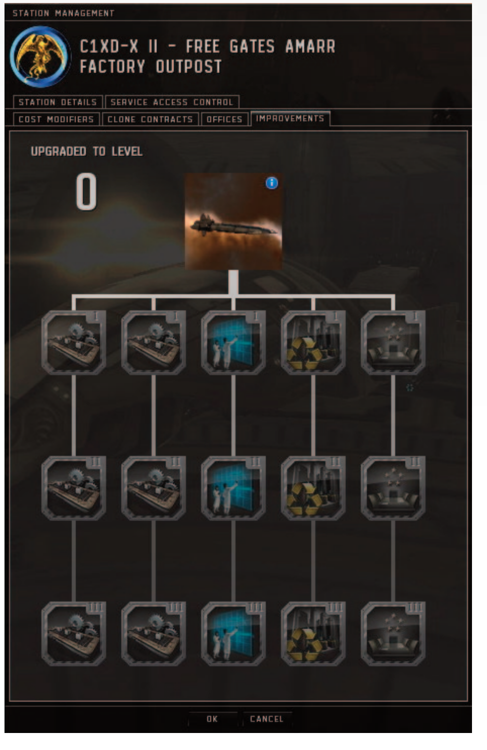
Каждый тип аутпоста имеет от пяти до семи путей обновления доступных в игре. Возможности кажутся ограниченными, но у вас есть множество вариантов обновления с шестью слотами улучшений на полностью модернизированном аутпосте. Чтобы построить Tier 3 улучшение вам нужно соответствующее Tier 2 улучшение, которое, в свою очередь, требует соответствующего Tier 1 улучшения.

Доступны следующие варианты:
- Одно Tier 1 улучшение, одно Tier 2 улучшение, и одно Tier 3 улучшение построенные с условием модернизации.
- Два Tier 1, и два Tier 2 улучшения.
- Четыре Tier 1 и один Tier 2
- Пять Tier 1 (но в данном случае имеется свободный слот для Tier 2 улучшения).

Выше варианты являются верными, если ваш аутпост имеет все три платформы модернизации.

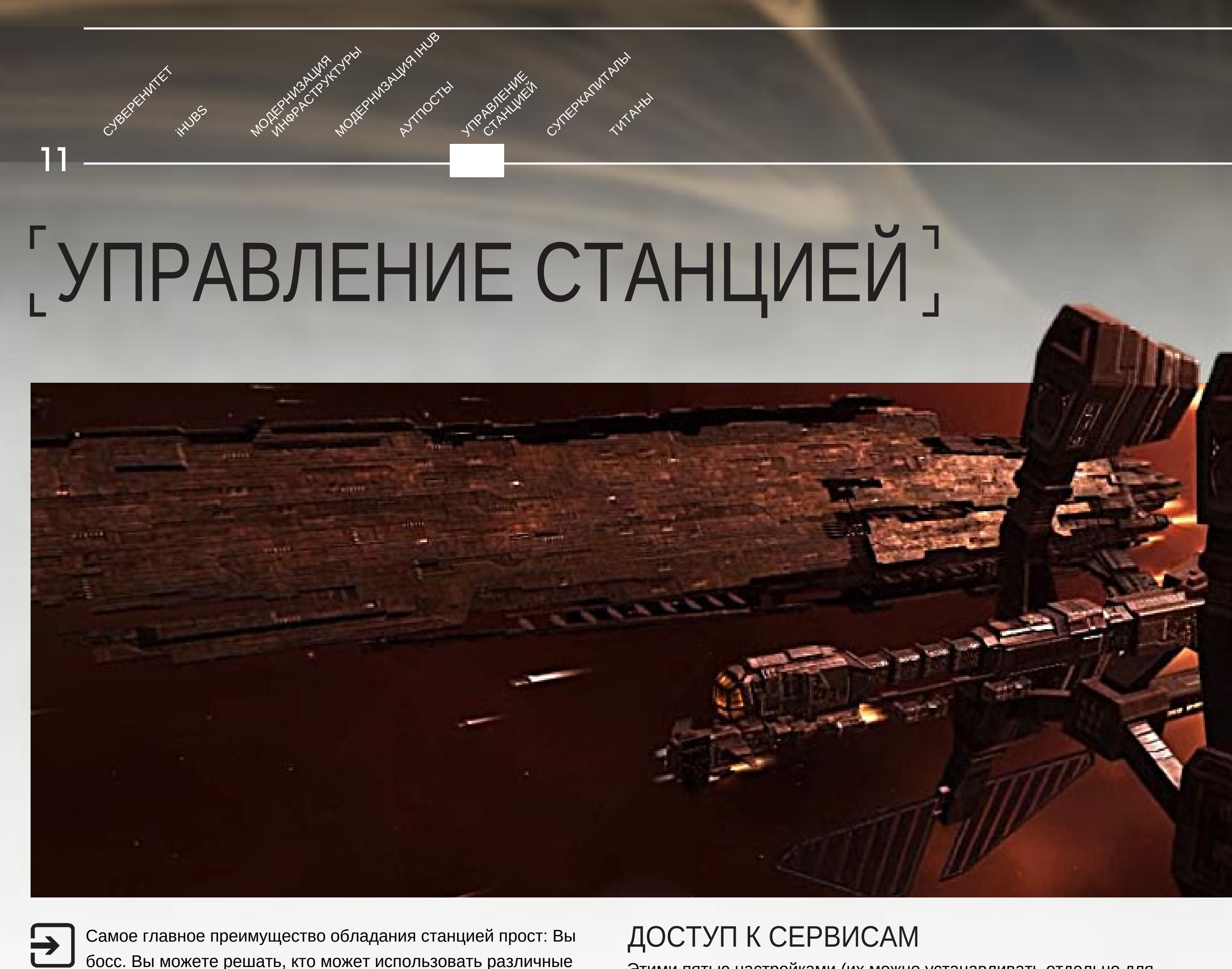
Цены обновления:
- Уровень 1: 1 млрд ISK
- Уровень 2: 4 миллиарда ISK
- Уровень 3: 16 миллиардов ISK

Вкладка модернизации отображает доступные улучшения. Если вы проверите дерево расширений аутпоста, вы увидите, какие улучшения доступны и какие эффекты они будут иметь. Вы можете посмотреть этот список возможных улучшений, даже если у вас не установлены платформы модернизации, но в этом случае вы не сможете установить улучшения.



	AMARR			CALDARI			GALLENTE			MINMATAR		
	TIER 1	TIER 2	TIER 3	TIER 1	TIER 2	TIER 3	TIER 1	TIER 2	TIER 3	TIER 1	TIER 2	TIER 3
Платформа улучшения завода (Factory)												
Линии производства	+5	+7	+9	+3	+5	+7	-	-	-	-	-	-
Время производства Т1 кораблей	40%	50%	60%	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Время производства Т2 компонентов	-	-	-	20%	40%	60%	-	-	-	-	-	-
Время производства Capital компонентов	-	-	-	-	-	-	20%	40%	60%	-	-	-
Время производства оборудования	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20%	40%	60%
Платформа улучшения лаборатории												
МЕ слоты	+2	+3	+4	+5	+5	+9	+2	+3	+4	+2	+3	+4
РЕ слоты	+2	+3	+4	+5	+5	+9	+2	+3	+4	+2	+3	+4
Слоты под копирование чертежей	+2	+3	+4	+5	+5	+9	+2	+3	+4	+2	+3	+4
Бонус ко времени исследования МЕ	-	-	-	-	40%	50%	-	-	-	20%	40%	60%
Бонус ко времени исследования РЕ	20%	40%	60%	-	40%	50%	-	-	-	-	-	-
Бонус ко времени копирования	-	-	-	-	40%	50%	20%	40%	60%	-	-	-
Платформа улучшения офисов												
Слоты под офисы	+3	+5	+7	+3	+5	+7	+5	+7	+9	+3	+5	+7
Платформа улучшения завода (Plant)												
Линии производства	+3	+5	+7	-	-	-	+3	+5	+7	+3	+5	+7
Время производства Т2 кораблей	40%	50%	60%	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Платформа улучшения завода по переработке												
Макс. эффективность переработки	10%	20%	30%	10%	20%	30%	10%	20%	30%	40%	45%	50%
Платформа улучшения исследовательского центра												
Слоты под исследования	-	-	-	+5	+7	+9	-	-	-	-	-	-
Бонус ко времени исследования	-	-	-	20%	40%	60%	-	-	-	-	-	-

УПРАВЛЕНИЕ СТАНЦИЕЙ



Самое главное преимущество обладания станцией прост: Вы босс. Вы можете решать, кто может использовать различные услуги. На самом деле, вы даже можете решать, кто может зайти в док на вашу станцию, а кто нет. Если вы нажмете кнопку Управление Станцией (Station Management) в правом нижнем углу, и у вас есть соответствующие права (например, вы генеральный директор, директор, или вы имеете роль Station Manager и ваша корпорация владеет станцией) вы можете настроить различные параметры.

НАСТРОЙКИ СТАНЦИИ

Здесь вы можете настроить некоторые основные настройки Станции:

- Имя: Это имя будет видно в Обзоре (Overview) и на карте.
- Описание: Это будет отображаться в окне "Show Info" на Вашей станции.
- Стыковка, стоимость на единицу объема: Вы можете установить стоимость для стыковки в ISK/m3 (большие корабли платят больше).
- Аренда офисов Стоимость: ежемесячная арендная плата за офис.
- Переработка Станции, Налог: Если у вас на станции есть завод по переработке, вы можете установить, какой процент от полученных при переработке материалов будет рассматриваться в качестве платы за его использование.
- Переработка Выход: Если вы установили налог на переработку, вам необходимо указать, какой из ангаров будет использоваться в качестве склада.
- Усиление. Время выхода из режима: Вы можете указать время выхода из Усиленного режима здесь.
- Передача собственности: Вы можете передать станцию другой корпорации.

ДОСТУП К СЕРВИСАМ

Этими пятью настройками (их можно устанавливать отдельно для отдельных услуг), вы можете контролировать, кто может пользоваться преимуществами Станции. Некоторые имена вводят в заблуждение, поскольку они относятся к репутации, а не к статусу безопасности:

- Минимальная Репутация: это минимальная репутация, необходимая для использования услуги.
- Минимальный Статус персонажа: это минимальная репутация корпорации (владельца станции) - к - персонажу, необходимая для использования услуги.
- Максимальная Статус персонажа: это максимальная репутация корпорации - к - персонажу, необходимая для использования услуги.
- Минимальная Статус корпорации: это минимальная репутация корпорации - к - корпорации, необходимая для использования услуги.
- Максимальная Статус корпорации: это максимальная репутация корпорации - к - корпорации, необходимая для использования услуги.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТОИМОСТИ

Это позволяет нам предоставлять скидки на стоимость различных услуг, основанные на репутации. Например, вы можете добавить скидки на стоимость стыковки, налоги с переработки и т.д. на основе репутации. Это часто используется, чтобы дать скидки корпорациям, которые являются близкими союзниками. Скидка может также быть выдана определенным лицам. Не забывайте, эта величина рассчитывается в процентах. Например, если базовый налог составляет 25%, и Вы устанавливаете на 1,8% здесь, и кто-то имеет репутацию равную 10,0 к вам, то скидка составит 4,5%.





РАЗМЕЩЕНИЕ КЛОНОВ

На этой вкладке вы можете видеть, кто имеет контракт на клонирование на вашей станции, но это не список прыжковых клонов. Вы можете расторгнуть такие договоры клонирования для пользователей и корпораций. Это необходимые меры, когда вы завоевываете станцию и хотите убедиться, что предыдущие владельцы не будут иметь клонов на ней. Клон не теряется в этом случае, он переносится на school станцию в империи в зависимости от родословной персонажа. Не забывайте, что вы не можете удалить прыжковые клоны таким образом!

ОФИСЫ

Эта вкладка используется для просмотра и настройки возможности арендовать офис. Она будет также отображать кто уже арендовал офис там: Кто арендует слот, когда истекает срок аренды, и стоимость арендной платы.
Настройкой "Публично Доступно" можно определить, смогут ли другие арендовать этот слот, или оставить его в резерве. Если кто-то арендовал слота и вы изменили эту настройку, его аренда не будет продлена после окончания текущего срока.

ЗАВОЕВАНИЕ СТАНЦИИ

Каждый форпост и станции с возможностью завоевания, имеют свой собственный набор специальной обороны. Когда альянс, который владеет форпостом обладает суверенитетом в системе этих станций, они не могут быть атакованы, вы не сможете нанести им никакого урона. Эта защита может быть сведена на нет, если нападающие "ломают" суверенитет. Они обычно используют СБУ (SBU) для этого. Так как эти станции очень дорогие и имеют большое тактическое значение, они имеют еще один рубеж обороны: Двойная Броня (Dual Reinforcement) . Это относится только если владелец станции обладает суверенитетом, а если его нет, то станции могут быть атакованы без использования СБУ.

"Двойная Броня" (Dual Reinforcement) станции работает следующим образом:

- Когда щит станции достигает 25%, она входит усиленный режим. В этом режиме она не может быть ни атакована ни восстановлена. В конце режима щит падает до 0% и станция становится уязвимой и может быть отремонтирована снова.
- Когда броня станции достигает 50%, она входит в усиленный режим во второй раз, и в конце этого режима она будет иметь 25% брони.
- Когда станция достигает 0% структуры, она становится собственностью корпорации, чей пилот сделал последний выстрел.

Игрок с ролью управления станцией в корпорации может решать, когда закончится усиленный режим по времени EVE. Режим закончится в выбранное время + 48 часов плюс-минус два часа. Пока станция находится в усиленном режиме, она неуязвима. Если выбранное время 18:00 по EVE, и усиление режима начинается в 19:00, то это 23 часа базового времени. Таким образом усиленный режим продлится 23 + 48 +/- 2 = 69-73 часов. По истечении этого времени форпост / станции будут уязвимы снова. Если время выхода из режима не указано, по умолчанию время выхода 12:00 по EVE. Если станция будет захвачена, ее структура и броня будут полностью восстановлены. Если станция неуязвима, она может быть захвачена в цель и атакована, но все повреждения, против нее будут равны нулю, независимо от вида атак. В этом состоянии могут быть использованы удаленные системы ремонта брони (и системы откачки щита) для ремонта структуры, брони и щитов.

Это состояние длится до тех пор, пока:

- Владелец станции владеет суверенитетом в системе.
- Система не находится под осадой СБУ, количество включенных СБУ

СУПЕРКАПИТАЛЫ



Самые большие корабли во вселенной EVE принадлежат к классу суперкапиталов. Есть два вида: суперкарриеры и титаны. В дополнение к стоимости строительства этих кораблей, появятся дополнительные проблемы, когда вы находитесь на корабле. Самая большая дилемма, куда "припарковать" корабль, так как он не может залететь в док на станцию. Если вы храните их на POS-е без надлежащей защиты, ваши враги могут уничтожить их легко. Так что, как только вы сели в такой корабль, покинуть его становится большой проблемой. Они представляют собой значительные денежные инвестиции и поэтому они являются заманчивыми целями, поэтому вам нужно иметь много кораблей прикрытия чтобы в случае нападения суметь защитить их. Несмотря на эти недостатки большинство пилотов суперкапиталов никогда не променяют свои корабли на свободное перемещение по вселенной. Ниже мы рассмотрим первых из суперкапиталов, суперкарриеров (или «Mothership»). Мы рассмотрим могучих титанов в следующей главе.

СУПЕРКАРРИЕРЫ

Суперкарриер является вторым по величине кораблем во вселенной EVE и третьей по величине вещью, которую можно построить. Это огромные корабли, способные нести и использовать беспилотные истребители (fighter) и истребители-бомбардировщики (fighter-bomber). В целом, они очень похожи на карриеры, за исключением того, что они намного больше и намного дороже. Вот некоторые другие заслуживающие внимания различия, которые вы должны знать:

- У них больше вместимость ангара, как обычного, так и для беспилотников.
- Они не могут быть построены на станциях, и не имеют возможности дока.
- Они имеют иммунитет к почти любой форме радиоэлектронной борьбы (ECM, обычные Warp Disruptor, Stasis Webifier и т.д.).
- Они уязвимы только для проб interdictor-ов, мобильных Warp Disruptors и направленных лучей Focused Disruption Generators исходящих от heavy interdictors.
- Они имеют шесть слотов высокой мощности (high slots) вместо пяти у карриера.
- Они используют 99% меньше ресурсов центрального процессора для модулей Warfare Link, и каждый уровень навыка Carrier позволяет использовать один дополнительный модуль Link Warfare.
- Они могут быть оснащены Projected Electronic Counter Measures (Remote ECM Burst).
- В дополнение к нормальному числу беспилотных летательных аппаратов (drones), вы можете дополнительно управлять дополнительно тремя истребителями или стребителями - бомбардировщиками на каждый уровень навыка Carrier.
- Они имеют +200% бонус к радиусу контролирования истребителями или истребителями-бомбардировщиками.

Каждая раса имеет свой суперкарриер, с уникальными для каждой расы особенностями и дополнительными бонусами, что делает их идеальными для некоторых ролей.

ИЗ-ЗА ТОГО, ЧТО СУПЕРКАПИТАЛЫ - РЕЗУЛЬТАТ ОГРОМНЫХ ДЕНЕЖНЫХ ВЛОЖЕНИЙ, ОНИ ЯВЛЯЮТСЯ ЗАМАНЧИВЫМИ ЦЕЛЯМИ

АМАРР – AEON

- 5% бонус к сопротивлению брони (resist) на каждый уровень навыка Carrier.
- 50% бонус к р дистанционной откачки энергии (capital energy адиусу transfer) и брони (capital armour transfer) на каждый уровень навыка Carrier.

КАЛДАРИ – WYVERN

- 5% бонус к сопротивлению щита (resist) на каждый уровень навыка Carrier.
- 50% бонус к радиусу дистанционной откачки энергии (capital energy transfer) и щита (capital shield transfer) на каждый уровень навыка Carrier.

ГАЛЛЕНТЕ – NYX

- 5% бонус к урону от истребителей и истребителей-бомбардировщиков на каждый уровень навыка Carrier. Это значительный бонус к урону по сравнению с другими суперкарриерами, но это приводит к тому, что количество брони у него меньше.
- 50% бонус к радиусу дистанционной откачки брони (capital armour transfer) и щита (capital shield transfer) на каждый уровень навыка Carrier.

МИНМАТАР – HEL

- 5% бонус к количеству дистанционно откаченной брони и щита на каждый уровень навыка Carrier. Это делает Hel незаменимым судном поддержки .
- 50% бонус к радиусу дистанционной откачки брони (capital armour transfer) и щита (capital shield transfer) на каждый уровень навыка Carrier.

ПРИМЕНЕНИЕ

В принципе, кроме перевозки вещей, эти корабли предназначены для поддержки флота. Иммунитет к РЭБ и увеличенная дальность при дистанционной откачке делают их идеальными для этого. Они могут быть полезны при защите POS-а если никто не выбивает его за силовое поле. Силовое поле POS-а помогает защитить его от супер оружия (Оружие Судного Дня), устанавливаемого на титаны. Суперкарриер может чинить броню/щиты у флота или POS-а по мере необходимости. Конечно, они могут также удаленного ремонтировать друг друга, что делает эти корабли прочными, так как они могут восстановить значительное количество хитпоинтов в секунду. Но не стоит забывать, что даже суперкарриер уязвим и может быть уничтожен.

ИСТРЕБИТЕЛИ-БОМБАРДИРОВЩИКИ

Это тип беспилотного истребителя (fighter) с бОльшим количеством хитпоинтов и более мощным оружием. Они могут быть только под командованием пилота суперкарриера. Они могут быть поставлены в помощь другим, но они не могут быть делегированы как обычные истребители (fighter). С их увеличенным количеством HP и компактными установками citadel torpedoes (уменьшенные версии citadel torpedoes, используемые в дредноутах Калдари) они смертельны. Как и во всем, используя их приходится платить. Изучение необходимых навыков (Fighters уровня V) занимает много времени, не говоря уже о том, что вам нужен сам суперкарриер и все навыки, чтобы летать на нем и использовать беспилотные истребители-бомбардировщики (fighter bombers)

ТИТАНЫ

На языке Amarr, его имя Imud Hubrau, или "Небесный Зверь ". Для Галленте, они известны как Soltueurs, или «Пожиратель Звезд». Собирательное название для этих гигантов - титаны, крупнейшие космические корабли, когда-либо построенные человеком. Огромная стоимость в ресурсах, рабочей силы и времени, в купе с необходимыми технологическими знаниями, делает строительство судов титан-класса доступным только большим союзам.

Они имеют большое значение для флота. Мало того, что титан сам по себе впечатляющий флагман, он так же функционирует как мобильная база для операций. Титаны могут повернуть ход войны только лишь своим присутствием на поле боя. Помимо своего вооружения и много-метровой брони, они могут похвастаться способностью перемещать целые флоты через просторы космоса.

Одним из примечательных инцидентов произошел около небольшого, сельскохозяйственного мира Горал, где Галлентский титан прилетев на орбиту планеты, вызвал резкий сдвиг в приливах и отливах, которые заливали урожай полей и сельхозугодий.

Снижение производства продуктов питания означало, что вся система, которая зависила от продуктов с Горала, должна была закупать продукты у купцов, либооказаться перед лицом голодной смерти. С тех пор навигационные системы титанов были запрограммированы таким образом, чтобы предотвратить их от приближения к планетам так близко.

Строительство титана, в последние годы, стало доступным не только самым богатым альянсам. С появлением разведки были обнаружены новые, богатые ресурсами миры. Основным источником ресурсов для строительства новейшего дополнения к флоту Amarr была выбрана пышная, тропическая луна. После десятилетий агрессивной добычи, поверхность луны каззалась разорванной. Ценой десятков тысяч жизней Минматарских рабов, титан был завершен, в результате чего луна была полностью опустошена и превратилась в тектонически неустойчивый ад.

РОЛЬ ТИТАНОВ

Титаны самые крупные суда во вселенной EVE и они играют столь же большую роль во флоте:

- Логистические Роли

- Генератор портала способен перемещать большие флоты в далекие звездные системы в пределах их диапазона.
- Бортовой корпоративный ангар можно использовать в качестве мобильного склада.
- Клоновый отсек делает возможным создание клонов, в которые при необходимости можно прыгнуть, на корабле, если этот модуль установлен и в режиме онлайн.

- Боевые роли:

- Так называемое "Устройство Судного дня" является оружием массового уничтожения (или «супер оружием"), которое может нанести значительные повреждения. Что-нибудь, имеющее менее чем два миллиарда HP (количество урона может быть увеличено за счет навыков) разрушается мгновенно.
- Обычная огневая мощь. Навык расового титана значительно увеличивает урон от тяжелого вооружения, установленного на корабле.
- Титаны предоставляют значительные бонусы для членов своего флота просто своим присутствием (ну ладно, у вас также должен быть "Fleet booster" тоже). Еще они могут использовать много бонусных модулей сразу.

- PR Роли

- Только самые сильные альянсы могут позволить себе построить или купить, а потом и использовать титан. Это сильно повышает мораль ваших пилотов, когда они знают что ваша корпорация может выставить один или несколько таких монстров на поле боя.

ВОЗМОЖНОСТИ ТИТАНОВ

Каждая раса имеет судно класса титан , в том числе Joves, хотя их титан редко можно увидеть. Каждый такой монстр имеет совершенно уникальные характеристики и может предоставить уникальные бонусы для своего флота. Они имеют одну общую черту: они очень полезны как для боя, так и для логистики на поле боя.

Следующие бонусы одинаковы для всех четырех рас:
- Устойчивость к почти любой форме радиоэлектронной борьбы (ECM, обычный Warp Disruptor, Stasis Webifier и т.д.).
- Они уязвимы только для проб interdictor-ов, мобильных Warp Disruptors и направленных лучей Focused Disruption Generators исходящих от heavy interdictors.
- 99% уменьшение потребления ресурсов процессора для модулей Warfare Link, и каждый уровень навыка расового титана позволяет использовать один дополнительный модуль Link Warfare.
- Может устанавливать и использовать генератор портала (Jump Portal Generator).
- Может устанавливать и использовать Clone Vat Bays (как и Rorquals)

АМАРР – AVATAR

- 100% бонус к урону Capital Energy Turret за каждый уровень навыка Amarr Titan
- 7,5% бонус всем членам флота к скорости перезарядки конденсатора за каждый уровень навыка Amarr Titan
- Может устанавливать супер оружие Judgement (Оружие Судного Дня)

КАЛДАРИ – LEVIATHAN

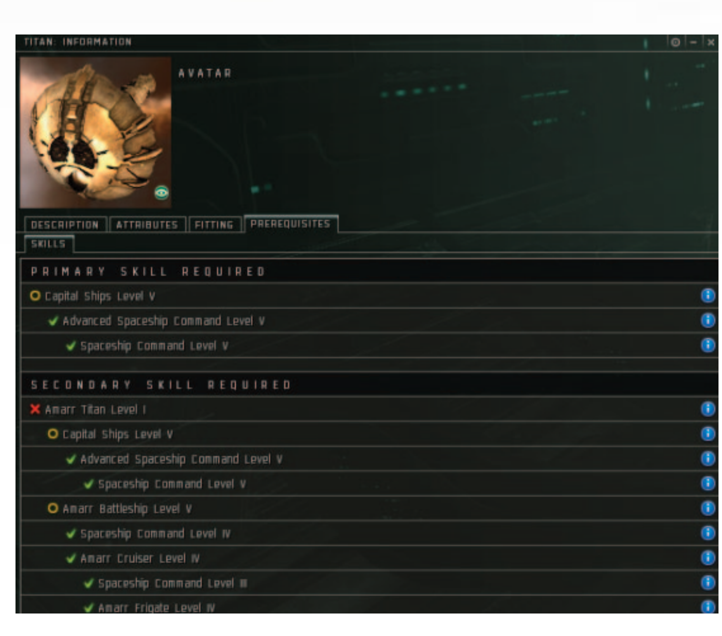
- 125% бонус к кинетическому урону Citadel Missile за каждый уровень навыка Caldari Titan
- 7,5% бонус всем членам флота к количеству щита за каждый уровень навыка Caldari Titan
- Может устанавливать супер оружие Oblivion (Оружие Судного Дня)

ГАЛЛЕНТЕ – EREBUS

- 100% бонус к урону Capital Hybrid Turret за каждый уровень навыка Gallente Titan
- 7,5% бонус всем членам флота к количеству брони за каждый уровень навыка Gallente Titan
- Может устанавливать супер оружие Aurora Ominae (Оружие Судного Дня)

МИНМАТАР – RAGNAROK

- 125% бонус к урону Capital Projectile Turret за каждый уровень навыка Minmatar Titan
- 7,5% бонус всем членам флота к радиусу сигнатуры за каждый уровень навыка Minmatar Titan
- Может устанавливать супер оружие Gjallarhorn (Оружие Судного Дня)



ПРИЛОЖЕНИЯ


EON
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ISK Vol. 1

ВЗЛОМ АККАУНТА

Что делать, если Ваш аккаунт взломали?
К сожалению, такое происходит всё чаще. Причины могут быть разные: слабый пароль, вирусная атака, украденный пароль от электронной почты и так далее.
Получив доступ к чужому аккаунту, злоумышленники первым делом пытаются продать все имеющиеся предметы (в том числе и принадлежащие корпорации), чтобы получить как можно больше ISK. С молотка может уйти и сам персонаж. Вырученную игровую валюту затем продают за реальные деньги. При таком раскладе редко удаётся полностью возместить ущерб.

РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ОШИБКИ

Распространённые ошибки, которые увеличивают шансы злоумышленника завладеть Вашим аккаунтом:
- Вы передаёте какую-либо информацию о своём аккаунте друзьям. Существует вероятность того, что компьютер Вашего союзника по игре инфицирован, и данные утекают прямо в руки злоумышленникам. По этой причине передача аккаунта другому лицу запрещена!
- Вы используете один логин/пароль для доступа к игре и форуму.
- Вы заключаете сделки с лицами, которые не входят в официальный список продавцов. Но почему это опасно? Схема проста. Этот человек знает Ваш e-mail и время игры в EVE. Спустя некоторое время Вы получаете письмо (приз, блокировка аккаунта или акция от CCP). Единственная его цель - заставить Вас перейти по ссылке, прямо в руки хакерам.
- Проверяйте отправителя сообщений электронной почты и адрес веб-страницы, на которой находитесь! Для входа в игру необходимо использовать только сайт компании CCP!
- Не используйте сервисы, предлагающие увеличить Вашу репутацию! Это лишь предлог для доступа к Вашему аккаунту!
- Применение сторонних программ и скриптов, а также использование ботов запрещено правилами. Кроме того, нередко такие приложения содержат вредоносный код, при помощи которого злоумышленник может получить доступ к Вашему компьютеру, аккаунту и персональной информации.

МОЙ ДОМ - МОЯ КРЕПОСТЬ!

Как можно уменьшить вероятность взлома аккаунта?
- Откройте доступ к бумажнику корпорации трём-четырём игрокам. Убедитесь, что доступ к чертежам закрыт.
- Ограничьте права игрока согласно той роли, которую он получил.
- Следуйте простым правилам при составлении пароля: используйте строчные и прописные буквы, цифры, а также специальные символы “+)(=%; не используйте простые слова!

- Не используйте один пароль для доступа к электронной почте, форуму, игре и т.д. Для каждого ресурса следует создать отдельный пароль доступа. Это снизит риск потерять всё.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

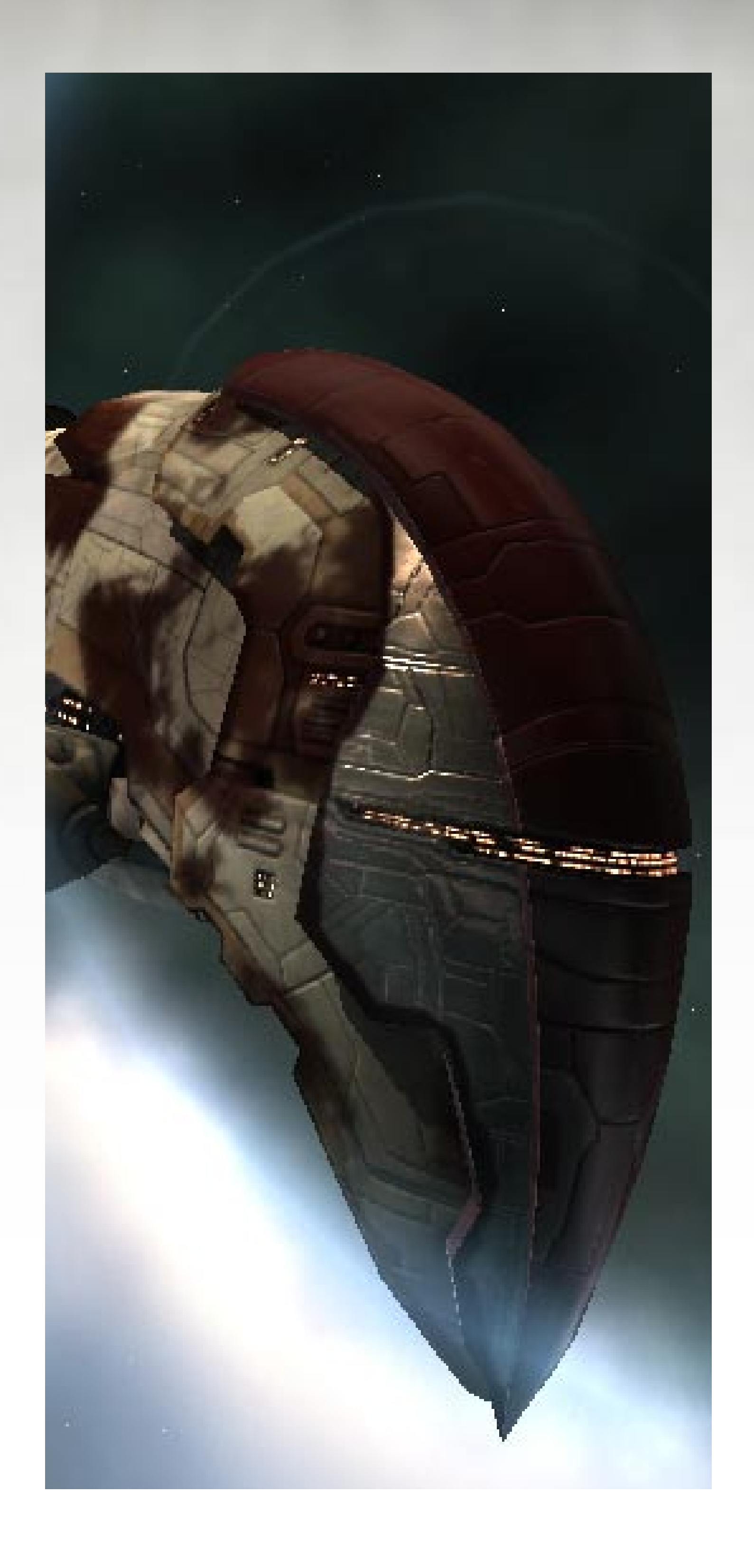
Что делать, если аккаунт взломан?

- Хакеры часто меняют пароль, поэтому Вы не сможете получить доступ к аккаунту. Следует немедленно написать в службу поддержки письмо с просьбой заблокировать аккаунт до конца расследования.
- Следует указать все известные Вам подробности произошедшего, чтобы не затягивать переписку и не терять времени даром. Помните: любая, даже незначительная, информация может оказаться полезной!
- На блокировку аккаунта может уйти некоторое время, поэтому необходимо незамедлительно проинформировать всех членов Вашей корпорации о случившемся.
- Измените пароль. По возможности сделайте это, используя другой компьютер.
- Вылечить компьютер от вирусов порой сложно. Возможно потребуется переустановка операционной системы.
- Адрес электронной почты, на который был зарегистрирован аккаунт, является основным!
- Чтобы доказать, что аккаунт принадлежит именно Вам, предоставьте как можно больше информации. Это может быть дата рождения, указанная в профиле (если она отличается от реальной) или последние цифры тайм-карты, которую Вы активировали в прошлом месяце.

ПОДВЕДЁМ ИТОГИ

Итак, какие шаги нужно предпринять, чтобы вернуть свой аккаунт? Вот несколько простых правил от CCP:

- Никогда не переходите по ссылкам, полученным от незнакомых людей. Даже если Вы используете игровой браузер.
- Не используйте ботов и другие запрещённые программы.
- Не загружайте Evemon и/или EFT со сторонних ресурсов.
- Чтобы защититься от кей-логеров, используйте экранную клавиатуру для ввода данных. Не храните пароли в текстовых файлах.
- Пароль следует записывать в зашифрованном хранилище. Не вводите пароль вручную! Используйте функции "копировать" и "вставить".
- Регулярно обновляйте антивирус.
- Используйте безопасный браузер!



ССЫЛКИ

Мы собрали несколько полезных ссылок, которые могут сделать вашу жизнь в EVE значительно проще.

2D EVE MAPS BY OMBEY
Полезная карта, которая содержит список систем EVE и много дополнительной информации о каждой из них.
www.ombeve.co.uk

JOERD'S EXPLORATION GUIDE 2.01
Все что вы хотели знать об исследованиях космоса.
myeve.eveonline.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=519470

TOXICFIRE'S ORE MAP
Подробный список руд во вселенной EVE.
www.fluidorbit.co.uk

EVE-CENTRAL
Лучший сайт для проверки цен во вселенной. Используйте его с осторожностью. Всегда проверяйте дату последнего обновления сайта.
eve-central.com

REFINING YIELD CALCULATOR
Калькулятор переработки руды в минералы. Используйте когда иговой калькулятор недоступен.
eve.podzone.net/refining.php

EVE POLITICAL MAP
Относительно точная политическая карта вселенной. Всегда полезно знать кто твои соседи.
go-dl1.eve-files.com/media/corp/Verite/influence.png

EVE STRATEGIC MAPS
Атлас по каждому региону в EVE. Задумывался как спутник игрока. EVE Стратегические карты обеспечивают быстрый доступ к информации о PvP, PvE, горнодобывающей промышленности и т.д.
www.eve-maps.com

EVEGEEK
Хорошо организованный сайт с полезными советами о EVE в целом. Это хороший ресурс для индустриально-ориентированных игроков.
www.evegeek.com

EVEMON
Очень хороший инструмент для мониторинга и планирования прокачки навыков персонажа. Важно знать, сколько времени потребуется для изучения навыка, или каких навыков не хватает. EVEmon дает вам доступ к этой информации если вы не в игре.
evemon.battleclinic.com

EVE GUIDES
Наш личный фаворит. Вы можете найти помощь по любому аспекту игры от агентов до POS-операций. Определенно стоит посетить этот сайт.
www.eve-guides.com

EVELOPEDIA
Wiki сайт CCP. Очень полезный, особенно для новых игроков. Все игроки могут добавлять или обновлять информацию об игре здесь
wiki.eveonline.com/en/wiki/Main_Page

EVE-RU.COM
Крупнейший русскоязычный портал посвященный EVE-Online.
www.eve-ru.com

EVE-INFO.COM
Сайт не только для промышленников и шахтеров. Тут также можно найти информацию по миссиям, агентам.
eveinfo.com

EVE FITTING TOOL
Лучший инструмент для тестирования и сборки вашего корабля.
myeve.eve-online.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=548883

EVErHUD
Многофункциональный аддон для EvE online
http://www.everhud.net/



EVE-MEEP
Полезное руководство промышленника с калькулятором ME, PE, изобретений, переработки.
www.eve-meep.com

EVE-AGENTS.COM
Вы ищете агента? R & D, внутренней безопасности, администрация, вы можете найти их все здесь!
www.eve-agents.com

AGENT FINDER
Если вам нужно найти конкретного агента.
eve.hidden-agenda.co.uk/agent.php

EVEONLINE.COM
Полезные ссылки по миссиям. Также включает в себя много полезной информации о миссиях COSMOS.
myeve.eveonline.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=148807

EVE-SURVIVAL.ORG
Рай для агентранера, предоставляет подробные описания миссий, включая эпические арки. Определенно стоит посетить этот сайт!
eve-survival.org/wikka.php?wakka=MissionReports

EVE-HQ
Хорошо организованное руководство, которое включает в себя много полезных инструментов
www.evehq.net

CHRUKER'S EVE-ONLINE
Очень хороший сайт с кучей информации, в том числе калькулятор по изобретениям. Также содержит некоторую непубличную информацию о товарах, такую как количество щита/брони POS-башен.
games.chruker.dk/eve_online

MY POS
Необходимый ресурс для промышленников, которые управляют POS-ами.
www.eveonline.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=1258028

DOTLAN EVEMAPS
Карты с наиболее важной информацией для планирования вылетов флота. Ежедневно обновляемая информация по суверенитету, станциям и фракционным войнам
evemaps.dotlan.net

DAOPA'S EVE-ONLINE
Превосходный сайт с информацией по LP магазинам, база по червоточинам (WH), список WH систем и т.д
www.ellatha.com/eve

EVE RADIO (PART OF THE GAMING RADIO NETWORK)
Интернет-радиостанция, которая вещает 24 / 7 для игроков по всему миру с начала периода бета Евы.
www.eve-radio.com

JMU WEBSITE
Веб-сайт для корпорации и пилотов, которые создали эту книгу, с массой информации. (Венгерский)
jmu.hu

BATTLECLINIC
Издатель санкционированных средств и руководств. Предоставляется бесплатно для игроков.
eve.battleclinic.com

ENERLA
Существует мир и вне EVE (действительно!). На этом сайте есть хорошие статьи и РПГ-форумы. .Должны проверить (по крайней мере один раз).
www.enerla.net

EVE-WIKI.NET
Полезные страницы, созданные игроками. Вы можете внести свой вклад.
www.eve-wiki.net/index.php?title=Main_Page

EON MAGAZINE
Официальный сайт официального журнала EVE Online.
eonmagazine.net



СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ EVE

Active Shield Tank	AST; активный танк щитом
Active tank	Активный танк
Afterburner	АБ, AB; ускоритель, расходует энергию capacitor'a. В отличие от Microwarpdrive, работает также во время миссий
Alpha strike	Быстрый, неожиданный и сильный удар по противнику (первый залп из всех орудий)
Alt	Альт; персонаж на отдельном от main'a аккаунте, для независимого развития. Отличие их условно. Принято считать, что альт менее прокачен, чем main, и создан для конкретной цели и задачи. Может иметь своего twink'a.
Anchor	Встать на якорь, анчорить, "якорить", жёсткая привязка
Armor	Броня
Armor Tank	Активный танк броней; армортранк
Auditor	Аудитор
Autocannon	Автопушки, автоматические турели
Backup sensor	Дополнительный сенсор
Bandwidth	Полоса пропускания; это дополнительный ограничитель на количество одновременно используемых drones. Каждый drone имеет некое требование по bandwidth, которое должен иметь корабль на момент активации drone. Как только drone запускается, необходимое количество bandwidth вычитается из характеристики bandwidth запускающего корабля. Это количество возвращается, как только drone возвращается на корабль, либо если drone уничтожен.
Battleship	Линейный корабль, линкор
Bay	Отсек
Beam Laser	Лучевой лазер
Belt	Астероидное поле
Blaster	Бластер
Bloodline	Родословная
Blueprint	Чертёж, план, синька
Booster	Стимулятор
Booster reaction	Особые combat boosters, которые можно использовать дважды
Bounty	Вознаграждение, выплачиваемое силами правопорядка (см. CONCORD) за убийство кораблей пиратских NPC-фракций (или игрока с повешенным на него вознаграждением)

BPC	Blueprint Copy; чертеж для изготовления предмета. Имеет ограниченное число использований - расходуется в процессе. Помимо производства используется в invention
BPO	Blueprint Original; оригинал чертежа/плана/синьки. Неограниченное количество использований. Помимо производства используется в research и изготовлении BPC. См. Blueprint
Bracket	Метка, иконка объекта
Buffer Tank	Буферный танк
Bubble	По своей сути это сфера, которая блокирует warp двигатель; используется для захвата и удержания цели, с целью не дать ей уйти в warp
Bump	Столкновение; бампинг; толкание одного корабля другим. Для защиты от бампинга используется anchor
Caldari	Калдари, калдыри
Caldarians	Калдарианцы
Calibration point	Калибровка, точка калибровки
Camp	Засада у ворот или станции с bubble, probe и всевозможными средствами уничтожения вражеских кораблей
Capacitor	Конденсатор, капаситор, "капа"
Capacitor booster	модуль для восполнения заряда capacitor'а своего корабля, потребляет "батарейки" (capacitor booster charges), которые занимают много места, и обычно быстро кончаются. Элемент active tanking.
Capacitor booster charges	"Батарейки", CapBooster; заряды для CapBooster. Занимают очень много места в трюме.
Capacitor drainer	Устройство для высасывания энергии из кораблей противника
Capital Corporate Hangar Bay	Корпоративный ангар на кораблях Capital-класса
Career Agent	Учебный Агент
Cargo Bay	Грузовой отсек
Cargo scanner	Модуль, позволяющий просматривать содержимое грузового отсека других кораблей
Charisma	Обаяние, харизма
Civilian modules	Гражданские модули
Cloak	Модуль для перехода в состояние невидимости; клоака
Clone	Клон

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ EVE

Clone Vat Bay	Модуль, который позволяет развернуть на корабле мобильную станцию для создания jump clones
Close	Клоз, лезть в клоз; подлететь для атаки близко. Некоторым типам кораблей (турельникам с пулеметами, например) это выгодно по двум причинам: во-первых, у них большой DPS, но малое собственное расстояние атаки; во-вторых, низкая орбита вокруг противника может усложнить ему ТРЕК.
Combat boosters	Наркотики, стимуляторы, позволяют получить различные бонусы (к щиту, броне, корпусу и т.д.), но имеют побочные эффекты (снижение скорости, HP щита, объема capacitor'a и т.д.); их транспортировка в high-sec секторах запрещена
Communications Officer	Работник службы связи
Complex	Комплекс, плекс; локация с большим содержанием ценных пород руды; найти её можно при помощи probe
Config Equipment	Конфигурация оборудования
Config Starbase Equipment	Конфигурация оборудования звездной базы
Container	Выброшенный из корабля в открытый космос контейнер либо с чем-то полезным (чтобы забрать позже, возможно - другим кораблем), либо с чем-то ненужным; con, конт. См. jetcan
Containment field	Защитное поле
Contract Manager	Менеджер по котрактам
Control tower	Башня управления
CPU	Центральный процессор, цпу
Cruisers	Крейсер
Crystal	Линза, кристалл
Cynosural field	Маяк, зажигаемый кораблём для того, чтобы на него мог прыгнуть корабль capital класса, или чтобы titan установил туда портал. Capital ship способны перемещаться между звездными системами, только прыгая на такие маяки
Damage increasing modules	Модули, увеличивающие повреждения; силивающие мощь оружия
Datacore	Коллекция человеческих знаний в какой-либо области науки
Deadspace	Аномалия, закрытое пространство, неизведанный космос
Decryptor	Дешифратор
Director	Директор

Division	Подразделение
Divisional	Роль, которая предоставляет доступ к кошельку корпорации (включая сведениях о покупках) и балансу подразделения (если имеется соответствующее разрешение)
Dog tags	Пиратский аналог воинских жетонов остальных рас; необходим для проведения некоторых операций в Loyalty Point store или для прохождения миссий COSMOS-агентов.
Doomsday Weapon	Оружие Судного Дня
Doomsday Weapon Mount	Слот, позволяющий устанавливать Doomsday Weapon
Downtime	Время отключения сервера. Ежедневное отключение сервера на профилактику и чистку космоса, начинается в 14:00 МСК (11:00 GMT), обычно длится полчаса (иногда дольше)
DPS	Damage per second, количество урона за единицу времени
Drone	Дрон
Drone Bay	Отсек для drones
Drone Range	Расстояние от Вас до цели, на котором drone может атаковать объект
Drop	Понизить количество, уничтожить, убить, "дропнуть"
ECM	Electronic Counter Measures; защита от радиоэлектронной войны (EWAR)
ECM Strength	Суммарная электронная защита
EM	ЭМ; электро-магнитный
Energy neutralizer	Модули, получающие энергию из capacitor'a врага
Energy transfer	Модуль передачи энергии capacitor'a
EWAR	Радиоэлектронная война, РЭБ
Explosive weapon	РО; разрывное оружие
Factory Manager	Директор предприятия
Falloff	Фаллоф; расстояние, на котором турель ещё может поразить цель, но при этом начинают понижаться точность и количество наносимого урона (вне зависимости от радиуса сигнатуры и tracking'a). На дистанции, превышающей Falloff вдвое, вероятность поражения цели падает до 0. Зависимость при этом в большинстве случаев линейная

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ EVE

Fitting	Экипировка корабля, фитинг
Fleet booster	Пилот, который может использовать link-модули, при этом бонус раздаётся всем участникам флота; назначается командиром флота. См. wing booster, squad booster
Forcefield	Силовое поле; используется для защиты ПОС
Frigate	Фрегат, сторожевой корабль
Fuel Bay	Топливный отсек
Gallente	Галленте
Gas harvesters	Машины для добычи газа
Gang	Команда пилотов
Gang Link module	Модуль межкорабельной координации
Giant Secure Container	GSC; большой контейнер массой 3000 м3, может вмещать в себя до 3900 м3 объектов (т.е. вмещает больше своего объёма)
Grantable role	Предоставляемая роль; роль, которая может быть передана другому человеку.
Grid	Грид, "кубик", сетка
Hardener	Модули, требующие активации; активные модули (по принципу действия)
Hardpoint	Оружейный слот
hardwiring	Особые имплантанты; дают тот же эффект, что и тренировка навыка, к примеру, если у Вас изучен навык с бонусом 5%/уровень и имеется имплантам на 5%, то общий бонус составит: 1,25*1,05 = 1.3125, а не 1,3, как следовало бы ожидать от простого сложения в случае обычных имплантантов
Heavy Water	Тяжелая вода
High-sec	Хай-сек, системы с высоким СС
High-Slot modules	Модули высокой мощности
Heads-Up Display (HUD)	Бортовой индикатор
HP	Очки жизни (также очки здоровья, жизнь, хит-поинты, ХП, HP, от англ. Hit Points) — очки, используемые во многих компьютерных играх и показывающие, сколько повреждений в состоянии перенести какой-либо объект игры (здание, воин, персонаж)
Ice harvesters	Машины для добычи льда
Ice Products	Продукты переработки льда

Industrial-Sized Knowledgebase	Исчерпывающий справочник капсулира
Insignia	То же, что и tag; остаётся после уничтожения NPC Империи
Insurance	Страховка
Intelligence	Интеллект
Invention	Процесс создания из BPC на T1-предмета - BPC на T2-предмет
ISK	Иск, игровая валюта игры
JetCan	Мусор в специальной капсуле, выброшенный в открытый в космос
Jove	Джоув
Jovian Intelligence Network	Разведывательная сеть Джоувиан
Jump Bridge Array	Огромный машинный отсек, содержащий все необходимое оборудование для установки генератора гиперпортала
Jump clone	Джапм клон, клон для прыжка
Jump drive	Скачковый двигатель
Jump gate	Прыжковые врата, звёздные врата, врата
Junior Accountant	Младший бухгалтер
k	Тысяча
Kinetic weapon	КО; кинетическое оружие
kk	Миллион
kkk	Миллиарды
Lag	Задержка
Link	См. Warfare Link
Links	Связи; Транспортная сеть на планете, при помощи которой добываемая руда поступает на склад или дальнейшую переработку
Loot	Добыча из сбитого объекта (корабля, структуры); также процесс извлечения этой добычи; лут, лутать
Low-sec	Лоу-сек, системы с низким СС
Low-Slot modules	Модули низкой мощности
Loyalty Point store	Магазины NPC-корпораций, в которых игрок может приобрести фракционное оборудование, модули или чертежи
Loyalty Points	Очки лояльности, LP

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ EVE

Lvl	Лвл; уровень навыка
Main	Главный персонаж игрока. Часто, но не обязательно - его первый персонаж. Тот, за которого чаще играют и которого активнее развивают; мэйн. См. Alt, twink.
Maintenance Bay	Отсек для перевозки других кораблей (доступен для класса carrier)
ME	Material Research;
Memory	Память
Mendre	Мендре
Meta Group	Мета группа
Meta Level	Мета уровень
Microwarpdrive	МВД; модуль, значительно увеличивающий скорость и сигнатуру корабля. Во время миссий его применение в большинстве случаев невозможно
Mid-Slot modules	Модули средней мощности
Miner	Майнер, рудокоп, копатель
Mining	Добыча минералов, ресурсов
Mining laser	Лазер для добычи руды из астероидов
Mining Laser Upgrade	MLU; модуль, который устанавливается в low-slot и даёт бонус 5% к эффективности Mining Laser
Minmatar	Минматар
Navy	Флот
NeoCom	Боковая информационная панель
Net yield	Чистая прибыль
Neural remapping	Нейронное перераспределение, ремапинг
Neutralizer	1. Модуль, аналогичный nosferatu, но в отличие от последнего просто уничтожающий заряд capacitor'a противника в больших количествах. 2. Башня на миссии, уничтожающая энергию capacitor'a корабля. Отсюда "отнейтрить", "высосать" - понизить заряд capacitor'a противника (не помогает против passive tanking на артиллерийских и ракетных кораблях)
New Eden	Новый Эден
Nosferatu	Носфа; модуль, "ворующий" энергию capacitor'a у противника и передающий ее на корабль, использующий nosferatu (не работает, если заряд capacitor'a цели ниже собственного)
NPC	Non-Player Character, неигровой персонаж

Nullsec	Нулсек, нули, системы с нулевым СС
Old World	Старый Мир
Optimal Range	Оптимальная дальность; дистанция, на которой выстрел наносит полные повреждения
ORE	Outer Ring Excavations; Внешние Кольцевые Раскопки; крупнейшая независимая корпорация горной промышленности
Ore Bay	Отсек для руды
Order	Заказ на поставку товара
Outpost	Станция, построенная игроками и принадлежащая игрокам
Overheat	Перегрев
Overview	Панель Обзора
Passive Shield Tank	Пассивный танк щитом
Passive Tank	Пассивный танк
PE	Production efficiency
Perception	Восприятие
Personnel Manager	Менеджер по кадрам
Pod	Под, яйцо
POS	Player Owned Structure; сооружения, принадлежащие игрокам, ПОС
Powergrid	Мощность, повергрид
Powergrid output	Реакторная мощность
Probe	Небольшой модуль, сканирующий систему
Processor	Оборудование для очистки добытого сырья
Projectile turrets	Реактивные турели
Propulsion Engine	Маршевый двигатель
Pulse Laser	Пульсирующий лазер
PvE	Player versus Environment, игрок против окружающей среды.
PvP	Player versus Player, игрок против игрокам
R&D	Исследования и разработки
Railgun	Рельсовая пушка; электромагнитная пушка
Range	Для ракет: дальность полёта; для остального оружия: то же, что и optimal range
Rank	Класс, категория, разряд, степень, множитель сложности
Raw material	Руда, сырье

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ EVE

Recharge rate of the capacitor	Скорость перезарядки capacitor'a
Reclaiming	Восстановление, исправление
Recycling	Переработка
Refining	Очистка
Remote repair system	Система дистанционного ремонта, включает в себя несколько подсистем
Remote Tank	Удаленный активный танк
Rent Factory Slot	Аренда заводской ячейки
Rent Office	Аренда офиса
Rent Research Slot	Аренда исследовательской ячейки
Research	Процесс улучшения BPO, в результате которого уменьшается время, необходимое для производства, и количество затрачиваемых материалов
Research Point	Очки, которые начисляются агентами дивизиона R&D
Researching	Исследование
Rig	Риг; модификатор корабельных систем. Обычно весьма дорогой элемент экипировки. Установив, его нельзя снять. При перепаковке корабля (repackage) разрушается. Часто имеет стековый штраф (который можно уменьшить изучением соответствующих навыков). Устанавливается в rig-slot'ы корабля.
Roaming gang	Летучий эскадрон; имеет сходные черты с camp, однако не занимает одну позицию, а перемещается в произвольном направлении по системам и убивает все на своем пути.
Rocket Launcher	Ракетная установка
Role Bonus	Особый бонус корабля; не зависит от навыков персонажа
ROF	Rate of Fire; скорострельность
Routes	Маршрут
Pulse Laser	Пульсирующий лазер
Salvage	Вторсырье, трофеи; спасение полезных плат и микросхем из обломков убитых кораблей (wreck'ов)
Salvaging	Процесс извлечения полезных предметов из обломков сбитых кораблей (wreck'ов), а также результат этого процесса, см. Salvage
SCC	См. Secure Commerce Comission
Secure Commerce Comission	SCC; Комиссия по Безопасности в Торговле

Security Officer	Сотрудник охраны
Security status	Статус безопасности системы
Sensor dampening	Модули, которые уменьшают дальность и точность прицеливания
Sentries	Sentry, караул, часовые, центрики
Sentry Gun	Автоматическое оружие
Shield	Щит
Shield boosting	Система накачки щита
Ship Maintenance Bay	
Shrouded Days	Дни Затмения
Siege Array	Электронный интерфейс, предназначенный для передачи энергии от двигателя к защитных и наступательным системам (только для кораблей класса dreadnought)
Siege mode	Осадный режим
Signature	Сигнатура (условный размер) корабля или какого то объекта, по аналогии с понятием сигнатуры/следа на современном радаре; сига
Silo	Бункер на ПОС для хранения чего-либо, может вместить до 5000 м3 груза
Skill	Навык
Skillbook	Книга навыков
Slot	Слот для модулей
Smartbomb	Смартбомба, смарта
Speed/Signature Tank	Танк скоростью/сигнатурой
Squad	Боевая группа; группа пилотов; входит в состав авиационного крыла флота
Squad booster	Пилот, который может использовать link-модули, при этом бонус раздаётся всем пилотам группы
Stacking penalty	Стековый штраф, пенальти на действие одинаковых модулей
Standing	Репутация
Starbase Defense Operator	Офицер тактической службы инфраструктуры
Starbase Fuel Technician	Смотритель звездной базы
Stasis webifying	Модуль, уменьшающий скорость цели
Station Manager	Начальник станции
Station trading	Тип торговли, при котором игрок постоянно находится на станции и формирует заказы на продажу и/или покупку товаров; прибыль получается за счет разницы в цене

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ EVE

Stasis Webifier	Модуль, который уменьшает максимальную скорость корабля, используя энергетические потоки, временно захватывающие корабль в стазис-поле и замедляющие его движение.
Sunspiral	Солнечная спираль
Survey scanner	Активный mid-slot модуль для анализа состава астероидов
Tactical View	Тактическая карта
Tag	Знак отличия; персональный жетон военнослужащего. Остается в loot после уничтожения пиратов. Жетоны одних фракций вместе с очками лояльности меняются в LP store враждебных фракций на фракционное оборудование и копии чертежей.
Tank	Корабль(пилот), экипированный на максимальное сопротивление повреждениям; танк
Tanking	Экипировать корабль на максимальное сопротивление повреждениям; танковать
Target ship	Корабль-цель
Tau Ceti Frenchmen	Тау Сети, Тау Кети
Thermal weapon	ТО; термическое оружие
Tracking	Трекинг; угловая скорость, с которой пушка ещё может отслеживать цель. Если цель движется по орбите быстрее трека, пушки начинают промахиваться. См. close.
Tracking Computer	Модуль, который прогнозирует траекторию цели, что позволяет увеличить tracking, optimal range и фалоф пушек. В этот модуль можно заряжать скрипты для увеличения эффективности в определённой области. Штрафы: Воздействие более одного модуля или аналогичного модуля с таким же эффектом.
Tractor beam	Модуль для притягивания wreck'ов; захват; притягивающий луч
Trader	Торговец
Troux	Троукс
Turrets	Пушки, турели
Twink	Персонаж с [почти] полным отсутствием навыков, создается на аккаунте с main'ом или alt'ом для торговых, разведовательных и других воспомогательных узкоспециализированных задач. Количество навыком минимально, т.к. это идет в ущерб развитию основного персонажа; твинк.

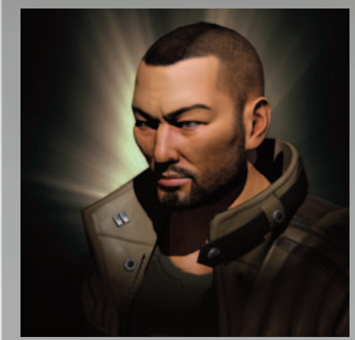
Vak’Atioth	Вак’Атиот
Unanchor	Снять с якоря, разанчоривать
Warfare Link	Link; командные модули; можно устанавливать на корабли Battlecruisers и улучшенные Command Ships; дают бонусы к определённым характеристикам (только для членов флота)
Warp	Гиперпрыжок, скольжение
Warp disruption	Устройство, блокирующее возможность телепортироваться (использовать технологию warp) и использовать microdrive
Warp scrambling	Устройство, блокирующее возможность телепортироваться (использовать технологию warp). Также встречаются названия Warp scramble bubble, бублик, мобила, скраблинг
Willpower	Сила воли
Wing	Авиационное крыло; входит в состав флота
Wing booster	Пилот, который может использовать link-модули, при этом бонус раздаётся всем пилотам крыла
Wreck	Обломки корабля

АВТОРЫ И УЧАСТНИКИ



LACI
АВТОР & РЕДАКТОР
JUGIS MODO UTOPIA
HUN RELOADED ALLIANCE
LACI@ISKTHEGUIDE.COM
WWW.ISKTHEGUIDE.COM

Роль	Редактирование, написание статей, таблиц. Сбор информации
Любимый корабль	Rorqual
Любимое занятие	Кариберство
Дата рождения в EVE	2004.12.03
Лозунг	Дроны, они как дети, маленькие раздражающие, разрушительные, и они никогда тебя не слушают.





MERMALIOR
АВТОР & ДИЗАЙН
JUGIS MODO UTOPIA
HUN RELOADED ALLIANCE
MERMALIOR@ISKTHEGUIDE.COM
WWW.ISKTHEGUIDE.COM

Роль	Дизайнер, советник, написание статей, домашняя страничка
Любимый корабль	Nyx
Любимое занятие	PvP
Дата рождения в EVE	2006.12.19
Лозунг	Mermalior: How many Serpentis could be refined from 1 Snake Ice? 5n4keyes: About 20-30 for a batch

УЧАСТНИКИ

Halada: Editor of the original 'The Complete Miner's Guide'
Kyle Broflovski: Article Writer (Trading)and the basics of Agenting chapter
Jita Bloodtear: Article Writer (Bloodtear's Industy Index)
Lewyrus: First proofreader of the Hungarian and the English version, bearer of useful ideas
Aikhiko Somotho: Article writer (GUI, Advices for beginners) (more at: enerla.net)
WereBarbie: Proofreader
CaptPerseus: Proofreader
CsaBx: 'Big face' on Bloodscalp, before the EVE Infection.
ValenHUN: Introducer to EVE and the "source of all evil"
Letum Omnis: Laughed with Laci at Oveour's ship in a galaxy not too far away
Nethyrrean: Article writer
Lost Hamster: Article Writer (Trading)

ОРГАНИЗАТОР И СПОНСОР ПЕРЕВОДА НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Сергей Ковальский aka Крекер

КОМАНДА ПЕРЕВОДЧИКОВ НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Дмитрий Косинцев aka Ranyar
Алексей Нагорный aka Scor Z

ВИДЕОМОНТАЖ И WEB ОФОРМЛЕНИЕ

Булат Тангирберген aka Lirat Andariah

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА ПО ПЕРЕВОДУ НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Александр Кауанов aka Iskander Gothtrua

ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО

My Wife and my sons
Feda'k Sa'ri, Exymiriem, Apply, Lost Hamster, CaptPerseus, WereBarbie, Lewyrus, HUN Corp, Megadodo Publications, JMU, FGC, TASE, PXIL
X'Ret For all hints and ideas
(eve.hu forum): Nekerjelnezest, Ragna Rock, YChin Mei, Ergil, Lost Hamster, Lazarus Bregg
For all hints and ideas on eve.com forum

СПОНСОРЫ (ISK V2.0)

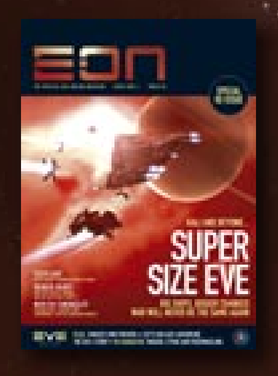
X'ret
Patikus (www.eve-online.hu)
GreKom
Lost Hamster
Lewyrus
DeviantANT
Free Gates Corporation

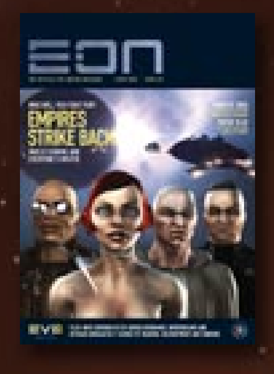
ИЗДАТЕЛЬСТВО

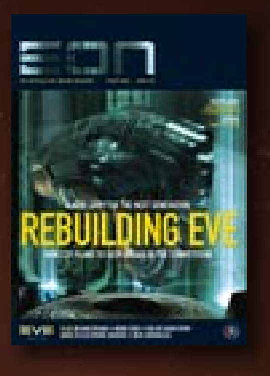
Art Editor: Jamie Malcolm
Production Editor: Paul Presley
Editorial Assistant: Allen Gray
Designer: Jillian Burr
CCP Coordinator: Ned Coker
MMM Publishing Ltd,
20a The Coda Centre,
189 Munster Road,
London, SW6 6AW
United Kingdom
Tel: +44 (0)20 7381 1200
www.mmmpublishing.com
Creative Director:
Martin Sharrocks
Publishing Director:
Ian Bond
Managing Director:
Oliver Skelding

ALL ABOUT EVE

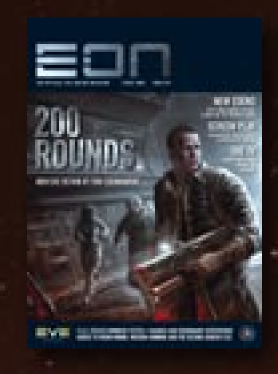
SINCE 2005

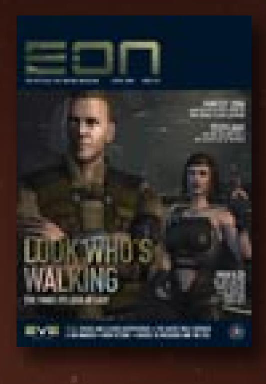


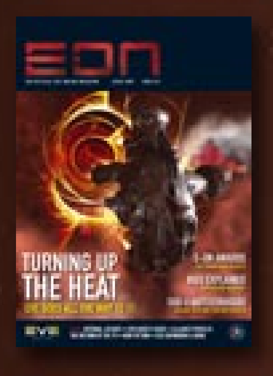


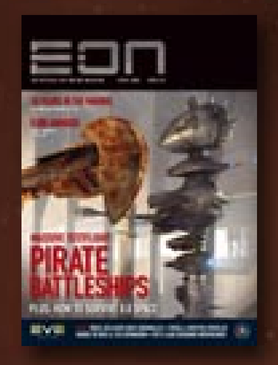


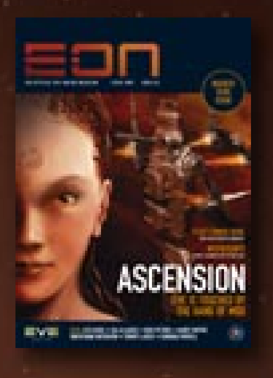


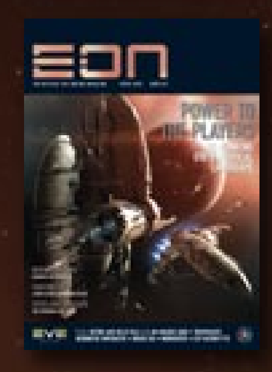


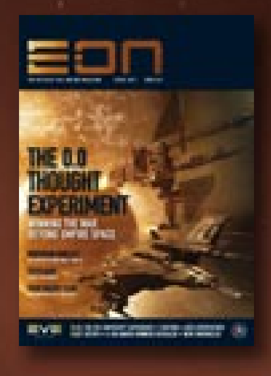


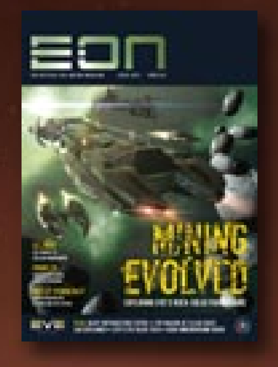




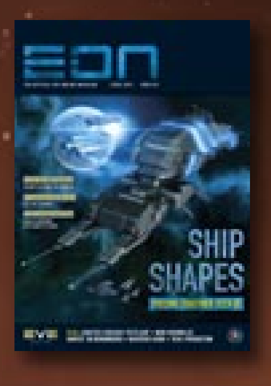




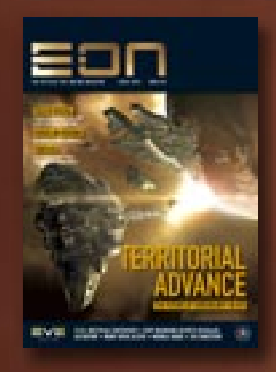




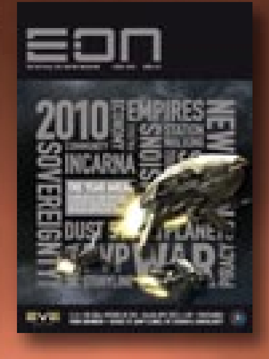


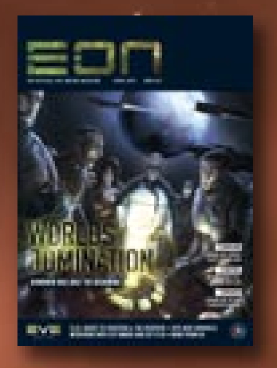






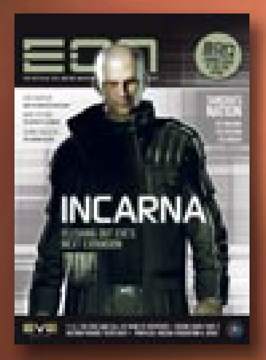
















The entire EON back catalogue, containing every collectible edition, is available at a special bundle price from the EVE Store. More than 1800 pages of EVE love!

Save yourself a packet! Buy it now at store.eveonline.com



INDUSTRIAL-SIZED KNOWLEDGEBASE VOL.1

MMM Publishing Ltd
20a The Coda Centre
189 Munster Road
London SW6 6AW
United Kindgom

www.isktheguide.com
www.eonmagazine.net
www.eveonline.com
www.mmmpublishing.com







